

Министерство просвещения Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»  
Институт музыкального и художественного образования  
Кафедра художественного образования

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО  
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ЗАНЯТИЯХ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ  
В УЧРЕЖДЕНИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Выпускная квалификационная работа

Выпускная квалификационная работа  
допущена к защите:  
зав. кафедрой Н.Ю. Перевышина

\_\_\_\_\_  
дата

\_\_\_\_\_  
подпись

Исполнитель: Маслова Елена  
Владимировна  
обучающийся ХОм-1801z группы

\_\_\_\_\_  
подпись

Руководитель:  
Дьячкова Маргарита Анатольевна  
канд. пед. наук, доцент

\_\_\_\_\_  
подпись

Екатеринбург 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ЗАНЯТИЯХ ПО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ	
1.1. Психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста .....	9
1.2. Мультипликация и ее особенности проведения занятий в центре дополнительного образования .....	15
1.3. Роль сказки в развитии творческих способностей на основе создания мультфильма .....	29
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ЗАНЯТИЯХ ПО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ	
2.1. Учебно-методическое обеспечение занятий по мультипликации.....	47
2.2. Диагностическое исследование уровня развития творческих способностей у детей младшего школьного возраста в процессе создания мультипликационного фильма.....	59
2.3. Развитие творческих способностей в процессе создания мультипликационного фильма.....	64
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	77
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	81
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	87
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	91
ПРИЛОЖЕНИЕ 3.....	96

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность исследования:** связь мультипликации и трудового обучения является особо значимой и ценной для педагогики. Поэтому все чаще в учреждениях дополнительного образования появляются детские студии, где мультипликаторы проводят мастер-классы для детей. Создание изделий для мультфильма, персонажи, задние планы, декоративные элементы сцены, сопровождаются выбором необходимых материалов и формированием манипулятивно-моторных навыков пальцев рук у детей.

Совокупность мультипликации и трудового обучения показывает хорошие результаты, как в развитии творческого потенциала, так и в совершенствовании будущих профессиональных качеств.

Художественная деятельность всегда занимала особое место в развитии и формировании творческих способностей. Благодаря сочетанию теоретических и практических занятий, в результате которых появляется готовый продукт самостоятельного детского труда, мультипликация дает большие возможности для развития творческих способностей. В процессе создания мультипликационного фильма у детей развиваются сенсомоторные качества, связанные с действиями рук ребенка, способствующие быстрому и точному усвоению технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, особенностей объемной и плоской формы, характера, линий, пространственных отношений, цвета и движения.

Исходя из этих теоретических положений, была выдвинута **гипотеза**, которая стала основой опытно-поисковой работы.

Предположения о том, что развитие творческих способностей детей средствами изобразительного искусства в процессе создания мультипликационного фильма в условиях дополнительного образования будет эффективным, если в процессе занятий применяется методическое

обеспечение целенаправленное на развитие творческих способностей, в котором ведущая роль отводится:

- взаимодействию различных видов искусства, объединенных общей целью и результатом – созданием мультипликационного фильма, таких как: живопись, графика, литература, декоративно - прикладное творчество, музыка;
- включению разнообразных видов изобразительной деятельности, таких как: рисование, лепка, конструирование, роспись по ткани, изготовление персонажей из различных материалов, а так же технической деятельности: техника съемки, работа с фотоаппаратом;
- использованию системы знаний и упражнений, направленных на раскрытие изобразительно – выразительных возможностей мультипликации, освоение детьми различных материалов и технических приемов;
- проведению теоретических занятий с обязательной демонстрацией мультипликационных фильмов, примеров персонажей, и практических занятий с использованием технических средств.

**Цель исследования:** разработать, обосновать, а так же провести опытно-поисковую работу для проверки эффективности методов развития творческих способностей детей младшего школьного возраста средствами изобразительного искусства при работе над мультипликационным фильмом на занятиях в центре дополнительного образования.

**Объектом исследования** является процесс художественно-творческой деятельности детей младшего школьного возраста в системе дополнительного образования.

**Предмет исследования** составляет процесс целенаправленного развития творческих способностей детей младшего школьного возраста средствами изобразительного искусства в процессе создания

мультипликационного фильма на занятиях в центре дополнительного образования.

В соответствии с проблемой, целью и гипотезой были определены **задачи** исследования:

- изучение видов и принципов мультипликации и технологий их создания;
- изучение теоретических аспектов создания мультипликационного фильма в центре дополнительного образования;
- определить психолого-педагогические основы развития творческих способностей детей младшего школьного возраста в процессе создания мультипликационного фильма;
- разработка алгоритма создания мультипликационного фильма с детьми младшего школьного возраста на занятиях в центре дополнительного образования;
- разработка сценария, персонажей, задних планов, декоративных элементов сцены для мультфильма;
- разработка и апробация рабочей программы по организации и проведения занятий по мультипликации в центре дополнительного образования в процессе опытно-поисковой работы;

Для реализации поставленной цели и решения ряда задач по проверке гипотезы были использованы методы:

- теоретический анализ и изучение литературы по педагогике, методике, эстетике, психологии и мультипликации;
- наблюдение за познавательной, репродуктивной, а так же творческой деятельностью детей младшего школьного возраста в процессе работы по созданию мультфильма;
- анализ результатов детского творчества в центре дополнительного образования.

### **Теоретико-методологической основой исследования являются:**

Барышева Т.А. «Креативность. Диагностика и развитие», Мелик-Пашаев, А.А, Адашкина А.А., Кудина, Г.Н. Новлянская, З.Н. Чубук Н.Ф. «Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития детей», Тихонова Е.Р. «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации», Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. «Мультфильм руками детей».

### **Научная новизна исследования:**

- разработана, обоснована и проверена в ходе опытно-поисковой работы методика по развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста на занятиях по мультипликации в центре дополнительного образования, основанная на изучении структуры творчества, а так же учитывающая индивидуально-психологические особенности детей младшего школьного возраста. Основой в данной методике является взаимодействие различных видов искусства, объединенных единой целью и результатом – создание мультипликационного фильма, использование изобразительной и технической деятельности, а так же заданий и упражнений, направленных на развитие творческого потенциала детей младшего школьного возраста;
- изучены и выявлены психолого-педагогические особенности развития творческих способностей детей младшего школьного возраста на занятиях по мультипликации в центре дополнительного образования;
- теоретически обоснованы методы организации и проведения занятий по мультипликации, направленные на развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста.

**Теоретическая значимость исследования:** внесен вклад в теорию и методику преподавания изобразительного искусства, решена научно-педагогическая задача развития творческих способностей детей младшего

школьного возраста на занятиях по мультипликации в центре дополнительного образования.

**Практическая значимость:** разработанная программа о проведении занятий по мультипликации, направлена на развитие творческих способностей детей, способствует большей эффективности организации учебно-воспитательного процесса на занятиях изобразительным искусством и мультипликации в центре дополнительного образования.

**База опытно-поисковой работы:** МБУ ДО ДЮЦ «Вариант», изостудия «Радуга», Свердловская область г. Екатеринбург. В исследовании приняло участие 12 детей младшего школьного возраста, учащиеся в изостудии «Радуга».

**Опытно поисковая работа проходила в три этапа:**

- **на первом этапе** был проведен теоретический анализ литературных и методологических источников по особенностям проведения занятий мультипликации и проблеме развития творческих способностей у детей младшего школьного возраста, творческих способностей, а так же разрабатывалась рабочая программа «Юные мультипликаторы», содержащая комплекс занятий, и диагностический инструментарий для выявления уровня развития творческих способностей на занятиях по мультипликации, определялись нынешние уровни развития творческих способностей;

- **на втором этапе**, для мультфильма были разработаны персонажи, задние планы, декоративные элементы сцены, снят мультфильм, а так же в конце обучения проведена повторная диагностика по развитию творческих способностей;

- **на третьем этапе** был проведен контрольный тест, для проверки полученных знаний и навыков, который содержал в себе задание нарисовать

персонажа в нескольких действиях «Один день приключений моего персонажа».

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемых источников и приложений.



# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ЗАНЯТИЯХ ПО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ**

## **1.1. Психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста**

У детей младшего школьного возраста существует определенный потенциал, который нужно развивать с помощью индивидуальности ребенка. Для этого возраста особенно характерно развитие фантазии, воображения, путем наблюдения, анализом явлений, проведением сравнений. Творческие способности хорошо развиваются на занятиях в центрах дополнительного образования. Именно на уроках изобразительной деятельности, таких как рисование или лепка дети проявляют наибольший интерес, фантазию и воображение. [6]

Творческая деятельность – создание человеком, какого-либо нового продукта в различной сфере деятельности. Творчество само по себе всегда уникально и индивидуально. К примеру на занятии по рисованию на одну и ту же тему или рисование одного и того же предмета, у каждого ребенка будет разный рисунок, потому что каждый ребенок имеет свою индивидуальность и видит по своему. Когда ребенок создает что-то свое, собственно придуманного персонажа или поделку, это уже творческая деятельность, в которой заложены творческие способности. [7]

Богоявленская, Д.Б. рассматривает понятие творческих способностей как - индивидуальные способности, служащие для выполнения или овладения какой-либо творческой деятельности.

Они присутствуют в любой человеческой деятельности, такой как музыка, изобразительное искусство, математика. Творческие способности проявляются лишь в процессе соответствующей деятельности. Как пример, она приводит то, что если ребенок еще никогда не рисовал, то сложно сказать, что у него присутствуют способности к этому виду творчества. Только в самом процессе рисования или обучении рисования можно определить способности ребенка. Творческие способности формируются и развиваются у ребенка на протяжении его воспитания и обучения. Чем пристальнее внимание учителя к обучаемому, тем больше возможность раскрыть потенциал ребенка и развить до высокого уровня его творческие способности.

Творческие способности развиваются вместе с творческим мышлением и воображением. Перед учителем стоит задача распознать и развить способности детей, которые заложены в них от природы. Важно создать специальные условия и отношения, которые бы способствовали развитию способностей. Когда дети будут заинтересованы и увлечены деятельностью, творческие способности будут формироваться достаточно быстро. У детей будет цель достичь положительного результата. Во время творческой деятельности, ребенок должен научиться познавать самого себя, развивать творческое мышление, фантазию и воображение. Уроки творчества должны помогать детям, развивать и распознавать свои творческие способности. [7]

В методике Барышевой Т.А. описывается, что дети младшего школьного возраста наиболее любознательны, активны и с интересом познают окружающий мир. Так же она не советует давать детям ответы, лучше создать определенные условия, что бы они сами смогли найти ответ, сами смогли придти к какому либо выводу. Для раскрытия потенциала ребенка и что бы он мог себя проявить, она считает, что нужно создавать нестандартные задания.

Но, также важно оказывать необходимую поддержку и похвалу. Похвала способствует стимулированию активности ребенка к той или иной творческой деятельности. Так же очень важно, что бы ребенку нравилось заниматься на уроке, каким либо видом творческой деятельности, это не должно быть принуждением, в первую очередь он должен получать удовольствие и тогда он будет стремиться выполнить задание как можно лучше. Деятельность на уроке должна помогать, ему открывать, что - то новое для себя, раскрывать новые возможности в самом себе. Это формирует хорошую самооценку от собственных успехов. Кроме того, это поможет ему самостоятельно ставить определенные цели и достигать их. [6]

Барышева Т.А. считает, что для осуществления и организации таких уроков от учителя требуется большая подготовка к ним. Кроме того, ему необходимо доносить информацию в интересной и в то же время простой форме, процесс обучения должен проходить в занимательной форме, включая в себя различные методы. На уроках должны создаваться условия для творческого роста и постепенно усложняться задания. Так же в процессе урока ребенок должен искать оригинальные решения той или иной задачи, отличающиеся от решения других детей. Это формирует самостоятельность и индивидуальность, ребенок не будет бояться делать, так как считает нужным. Таким образом, перед учителем стоит задача воспитать учеников творчески мыслящих, самостоятельно ставящих перед собой цели и искать пути достижения этих целей. Было проведено исследование по диагностики способностей детей, к какой либо деятельности на начальном этапе. С помощью теста «Свобода ассоциаций» было определено, что школьники младшего возраста дают мало ассоциаций, это связано с тем, что они не всегда могут преобразовывать и воспринимать информацию.

Следующий этап заключался в развитии креативного мышления, на уроке изо, детям предлагалось дорисовать геометрические фигуры тем самым получая из них определенные образы. После проведения таких занятий повысился детский интерес к выполнению заданий с помощью творческого подхода. [6]

Творческое мышление в младшем школьном возрасте должно развиваться постепенно. Важно что бы ребенок получал от уроков положительные эмоции по отношению к новому, это способствует активности ребенка к совместной работе с педагогом и другими учениками. Так же важно что бы он проявлял творческую активность, это позволит добиться лучшего результата в усвоении полученных знаний, в развитии творческих способностей и познавательной заинтересованности. [59]

Творческая деятельность является воспроизводящим или репродуктивным видом деятельности человека. Зачастую она обращена к нашей памяти, так как воспроизводит уже ранее пережитые впечатления или приемы поведения. Кроме воспроизводящей деятельности человека существует комбинирующая деятельность. Такая деятельность отвечает за создание, чего - то нового, не отталкивающегося от памяти и прежних впечатлений. Мозг человека является не только органом, но еще и созидателем и творчески перерабатывающим информацию, он зачастую обращен к будущему и способен видоизменять свое настоящее. Эта комбинирующая особенность называется воображением. Воображение является не только частью изобразительного искусства, оно так же помогает решать научные, технические и культурные стороны творчества. Комбинированная или творческая деятельность проявляется не сразу, а постепенно и очень медленно, начиная от простых форм до более сложных. На каждом этапе возрастной ступени развития она имеет собственную форму творчества.

Творческая деятельность зачастую зависит от накопленного человеком опыта. [7]

Воображение – внезапное возникновение или специальное построение в сознании образов, идей, представлений которые не могут восприниматься органами чувств, очень значимо для психических процессов таких как моделирование, творчество, игра. Оно способно создавать множество различных комбинаций, для начала, комбинируя начальные элементы настоящего и заканчивая комбинацией образов фантазии. Воображение подчинено закону о накопленном опыте, чем обширнее у человека опыт, тем больше материала для обработки воображением. Это показывает, что у взрослого человека воображение развито намного сильнее, чем у ребенка, у которого еще не так много какого - либо опыта и впечатлений. Для расширения опыта ребенка важно создать условия, что бы он как можно больше слышал, видел, узнавал и переживал. [59]

Способности человека являются ключевым моментом в индивидуальных особенностях личности, и именно от них зависит ее индивидуальность.

#### **Способности можно разделить по четырем признакам:**

- способности - это индивидуальные особенности человека, отличающие его от других людей. Они затрагивают области памяти, восприятия, воображения, мышления, силы воли, эмоций, двигательных реакций и отношений;
- способности - это особенности, влияющие на успешность выполнения, какого - либо вида деятельности или несколько деятельностей. Существует множество видов деятельности, которые требуют определенных навыков или способностей для реализации на высоком уровне;
- способности – это определенные свойства человека, которые помогают ему выполнять ту или иную деятельность;
- способности формируются непосредственно в самой деятельности.

Как правило, показателями способностей является темп, легкость усвоения, скорость развития, какой - либо области деятельности человека.

Основой для формирования способностей являются врожденные задатки. Но какими бы хорошими у человека, ни были задатки, к какому - либо виду деятельности, он должен постоянно заниматься творческой деятельностью и развивать их. Способность не сможет проявиться без конкретной деятельности. К примеру, у ребенка не может сразу появиться абсолютный слух, он существует только в качестве задатка, и он может остаться нереализованным, если ребенок не будет специально обучаться музыке. Способности могут создаваться прямо в деятельности как результат развития. У каждого человека присутствуют задатки к творческой деятельности. В зависимости от того как человек осваивает какой либо вид деятельности или область знаний у него развиваются способности. [6]

Талант – высокая степень развития способностей человека. Люди, обладающие талантом, могут решать достаточно сложные задачи, создавать материальные ценности отличающиеся оригинальностью и новизной. Это художники, поэты, ученые, инженеры, руководители, учителя. Так же талантливыми могут быть врачи, учителя, рабочие, руководители, летчики, военные, агрономы. Талантливые люди способны быстро усваивать знания и умело применять их в собственной деятельности и в реальной жизни. Такими людьми могут быть ученики, студенты, музыканты. [6]

Познавательная мотивация творчества в младшем школьном возрасте проявляется в виде поисковой активности, чувствительности, поиске нового в обычном. Исследования творческого мышления были широко распространены во второй половине XX века. Экспериментально изучались процессы творчества детей. Были разработаны первые задания по выявлению уровня развития творческого мышления, учебные программы способствующие развитию творческих способностей.

С точки зрения психологии было выявлено несколько составляющих: гибкость ума, диалектичность, последовательность и риск. [7]

Гибкость ума помогает быстро переключаться с одной идеи на другую. Люди, обладающие гибким умом могут предложить сразу несколько вариантов развития сюжета, каких либо решений, сопоставляя детали проблемной ситуации.

Люди с хорошо развитой систематичностью и последовательностью хорошо управляют творческим процессом. Без систематичности идеи превращаются в нескончаемый поток с окончательно не продуманной концовкой. Получается так, что человек теряется в идеях, и не может выбрать какую - то одну. Такие люди часто нерешительны и попадают под зависимость окружающих людей. Систематичность позволяет структурировать все идеи и последовательно проанализировать их. В некоторых случаях даже самая абсурдная идея может помочь решить проблему. [6]

Творческие люди не должны бояться риска и ответственности за свое решение. Задача педагогов творческих объединений состоит в том, что бы научить ребенка творить.

Ребенок в результате такой помощи может научиться:

- удивляться, как будто он всё видит в первый раз. Удивляться привычным вещам, животным, природным явлениям. Удивление помогает понять, что в мире много чудес;
- видеть. В особенности необходимо научить ребенка видеть с закрытыми глазами, так как именно память является источником художественного творчества;.
- воображать, фантазировать. Воображение может научить видеть в обычных вещах волшебное;
- владеть техникой творчества;

- создавать произведение. Необходимо заканчивать все начатые дела до конца, будь-то рисунок или рукоделие. [60]

## **1.2. Мультипликация и ее особенности проведения занятий в центре дополнительного образования**

Мультипликация - это технические приемы получения движущихся изображений, иллюзий движений или изменения формы объектов с помощью множества статичных изображений и сцен, а так же персонажей или сцен мультфильмов.

В графической мультипликации один кино кадр является фотографией рисованных объектов (графических, живописных, теневых, песочных) основанные на плоских марионетках и перекладках, включая фотовырезки). Фазы движения отдельных предметов или персонажей отрисовываются на листах прозрачной плёнки (целлулоида и других подобных листовых материалах), после чего накладываются на стекло, расположенное выше изображения фона или среды обитания персонажей.

В объёмной мультипликации кадр является фотографией объёмных, полуобъёмных, барельефных и плоских кукол-актёров. [50]

### **Виды мультипликации:**

**Кукольная анимация** – это вид объемной мультипликации. При создании кукольного мультфильма используют кукол-актёров и объёмную съемочную сцену-макет. Для изготовления куклы художники скульпторы создают много сменных деталей, таких как сменные головы с разными выражениями лица для передачи эмоций, сменные кисти рук с разными положениями. Кукла может быть выполнена из пластмассы, бумаги, картона, дерева, ткани. По краям одежды куклы-актера может быть вшита проволока,



для создания эффекта подвижности одежды на ветру, к примеру, когда кукла идет. Задача художников скульпторов сделать куклу «живой» и реалистичной, что бы зритель мог уловить ее характер. [12]

Съемочный процесс кукольного мультфильма происходит, так же как и в любой другой анимации - куклу и сцену фотографируют покадрово и после каждого кадра в сцену вносят изменения движений куклы, или каких-либо подвижных элементов сцены. При съемке шага куклы, ее корпус сперва немного наклоняют, и двигают одну ногу или руку, затем этот момент фотографируют и после создают движение другой ноги или руки. После завершения съемки, в программу для монтажа загружают полученные кадры и переносят на шкалу, где соединяют их в определённой последовательности, тем самым получая эффект прогулки куклы-актера.

Самые известные отечественные кукольные мультфильмы: «Варежка», «Чебурашка и Крокодил Гена» режиссера Романа Качанова, «Как стать большим» режиссера Дегтярева Владимира, «38 попугаев» режиссера Ивана Уфимцева. [13] (приложение 1 рис.1)

**Пластилиновая анимация** - вид объёмной анимации. Так же как и кукольная анимация, она требует кропотливой работы и усидчивости, но по технике выполнения героев не так сложна.

За время съемки герой может измениться до не узнаваемости, поэтому время от времени его нужно будет поправлять. Снимается пластилиновая анимация по принципу кукольной анимации- героя аккуратно ставят в нужную позу и затем снимают каждое движение. Обычно, только от начала взмаха руки до конца, когда рука полностью поднята вверх, может получиться 5-6 кадров. Герой, сделанный из пластилина, так же должен передавать эмоции и характер. [11]

Пластилиновая анимация включает в себя несколько техник:

- **перекладка:** подразумевает композицию, состоящую из слоя персонажей и слоя декораций, расположенных на нескольких стёклах. Стекла расположены друг над другом, а камера стоит в вертикальном положении над стеклами. Для этой техники персонажи и декорации изготавливаются в плоской форме. С появлением компьютеров, каждый слой снимают отдельно, и затем монтируют в единый мультфильм;
- **объемная анимация:** данная техника очень схожа с кукольной анимацией, персонажи и декорации изготавливаются в объемной форме и располагаются на сцене макете. Так как анимация персонажей происходит в пространстве, их закрепляют на декорациях, с помощью различных опор и подвесок;
- **комбинированная анимация:** в основном в технике комбинированная анимация большая часть работы происходит на компьютере, чем с пластилином. Анимация и съемка персонажей происходит по отдельности на синем фоне экрана, затем при монтаже их помещают в декорации из пластилина, которые так же снимают отдельно.

Самые популярные мультфильмы, сделанные в технике пластилиновая анимация: «Пластилиновая ворона», «Побег из курятника», «В мире животных» «Тяп – ляп - маляры» «Кот в сапогах». [12] (приложение 1 рис.2)

**Песочная анимация** – это технология создания анимации из песка и направление в изобразительном искусстве. В 1969 году американский мультипликатор Керолин Лиф впервые представил мультфильм «Песок, или Питер и Волк» созданный в технике песочная анимация.

Для создания мультфильмов из песка необходим песок и специальный стол со светящейся снизу столешницей. Специальное покрытие столешницы рассеивает свет так, что бы он был комфортен для глаз, не слишком яркий и не слишком резкий.

На поверхность столешницы наносят тонкие слои песка или схожего сыпучего материала. Песку свойственна высокая выразительность, поэтому даже при небольшом количестве деталей он быстро воспроизводится и трансформируется. Камера располагается над столом и снимает получившееся изображение или процесс его создания.

Песочная анимация, как и любая другая анимация, требует определённый сюжет и кропотливой работы, ее отличает лишь скорость исполнения, так как очень часто песочная анимация превращается на глазах у зрителей в настоящее шоу. Для освоения песочной анимации нужно долго трудиться, при работе с песком нет возможности исправить какую либо деталь, он требует точности и конкретики. Художник мультипликатор должен исполнить свой мультфильм от начала до конца без остановок. [11] (приложение 1 рис.3)

**Силуэтная анимация** или теневая анимация - вид плоской анимации, очень похожий с перекладной анимацией. Персонаж рисуется на большом листе целиком и затем разделяется по частям, это необходимо для того, что бы персонаж двигался. При необходимости во время сборки деталей персонажа их можно скрепить нитками или проволокой, тогда они не потеряются, и не будут съезжать в стороны. Главное отличие силуэтной анимации от перекладки в том, что персонажи изготавливаются не цветные, а черные (теневые). В этом силуэтная анимация очень схожа с театром теней.

Использование в фонах или одежде персонажей дополнительных материалов придаст дополнительную тонкость и изысканность. Ими могут быть нитки, прозрачная ткань, кружево, веточки. [12]

Немецкая художница Лотте Райнигер была одним из первых создателей силуэтной анимации. Она делала мультфильмы на специальном столе похожим на подсвечивающуюся многоуровневую стеклянную этажерку.

Свет падал снизу и поэтому герои, находившиеся, на стеклянной столешнице получались тенями. В сценах мультфильмов Лотте Райнигер было ощущение пространства, воздуха и даже чувство заходящего солнца. [11] (приложение 1 рис.4)

**Анимация «Живопись по стеклу».** Очень часто анимацию « Живопись по стеклу» называют еще «Ожившая живопись». Такая техника анимации очень сложная, поэтому она не очень популярна среди мультипликаторов. Анимация «Живопись по стеклу»- ювелирная работа и в то же время каждый отдельный кадр это настоящая картина, иногда она напоминает картины импрессионистов. Самое сложное это умение экранизации такого произведения, постараться донести мысль писателя и вдохнуть в него жизнь. Эта техника анимации довольно старая, но очень редкая. «Живопись по стеклу» создается масляными красками на стеклянной столешнице с подсветкой, краски могут наноситься кисточками или кончиками пальцев прямо на стекло. Для того, что бы масляные краски не засыхали, в них добавляют импортную смазку для велосипедных цепей. Краска может наноситься в один или в несколько прозрачных слоев. На стекле она неподвижна, легко перетекает из одного оттенка в другой, смешивается и ее достаточно просто убрать при необходимости. Рабочее пространство для рисования 40\*30см. После каждого снятого кадра движения, рисунок уничтожается или наоборот поправляют для создания следующего рисунка и кадра. С каждым новым эпизодом создают новое мгновение. Для столешницы под «Ожившую живопись» используют белые матовые стекла, которые подсвечиваются снизу. [49]

Очень часто художники мультипликаторы используют 2 или 3 яруса стекол. Поэтому кадр наполняется ощущением воздуха и более насыщенным цветом. Динамика рисунка создаётся благодаря движению краски по стеклу. Очень важно, что бы каждая маленькая деталь была тщательно прорисована.

Благодаря маленьким деталям, зритель может прочувствовать эмоции персонажа, его чувства, такие как радость, боль, печаль или удивление. Несмотря на то, что каждая картина кадр длится всего несколько секунд, художник мультипликатор вкладывает в нее всю свою душу. Обычно фон статичен, но иногда прорисовывают и его. Это очень кропотливая работа. На создание мультфильма может уйти один год, а длиться он будет 7 или 10 минут. Некоторые мультфильмы могут создаваться и дольше. Для минуты мультфильма нужно нарисовать более тысячи картин, 15 картин рисуется в день. В самом конце своей работы, перед художником мультипликатором остается только стеклянная столешница с последним мгновением мультфильма. [14] (приложение 1 рис.5).

**Комбинированная анимация.** Это мультфильмы, в которых кадры сочетают в себе кадры, снятые на киноплёнку и анимационную плёнку. Поверх киноплёнки фильма накладываются кадры с анимационными персонажами или же наоборот в мультипликационную плёнку добавляют актеров снятых на киноплёнку. Сперва снимают на киноплёнку актеров и декорации, а после рисуют анимационных героев. Актерам придется проявить все свои актерские навыки, что бы взаимодействовать, говорить и слышать невидимого анимационного персонажа. В первых комбинированных мультфильмах художники мультипликаторы вручную рисовали персонажей поверх каждого кадра киноплёнки.

Для того что бы анимационный персонаж сочетался с кадром киноплёнки художники мультипликаторы дорисовывали ему тени, для передачи объемности. [43]

С появлением компьютеров и компьютерной графики создание комбинированной анимации стал намного проще. Компьютерная графика позволяет сделать персонажа более реалистичным, иногда с помощью нее создают целые кадры фильма, которые невозможно снять в реальном мире.

Особенно она пользуется популярностью в жанре фантастика. [43]

Значительная особенность этой анимации в том, что она позволяет увидеть одновременно знаменитых актеров и персонажей популярных мультфильмов. Только в этой технике анимации можно верить, что любимого персонажа и вправду можно встретить на улице и поиграть с ним. [43]

Популярный фильм, снятый с комбинированной анимацией «Элвин и бурундуки» (приложение 1 рис.6).

**Анимация перекладка.** Как и силуэтная анимация, анимация перекладка является видом плоской анимации. Черновой эскиз персонажа для анимации перекладки сначала рисуют на небольшом бумажном листе, затем на специальном стеклянном столе с подсветкой перерисовывают на другой лист бумаги, таким образом, что бы крупные детали такие как голова, туловище, руки и ноги были нарисованы отдельно. После этого все детали вырезают. Для более качественной анимации персонажа можно поделить на более мелкие детали, такие как предплечье, кисть, пальцы, глаза, зрачки, рот, уши, нос. Для передачи мимики героя можно много раз менять части лица выражая его эмоции. Все детали в разобранном виде можно с легкостью передвигать и фотографировать каждое изменение. Так анимация персонажа будет выглядеть плавнее и естественнее. [14]

Как и в силуэтной анимации детали можно скреплять между собой нитками или проволокой. Самый известный мультфильм, сделанный в этой технике «Ежик в тумане» (приложение 1 рис.7).

### **Принципы мультипликации:**

Классическая анимация создается при помощи последовательных статичных кадров. В основном это от десяти до тридцати кадров в секунду. Это означает, что в секунду проходит десять или тридцать кадров, которые

мало чем отличимые от идущих кадров за ними. За счет этого создается иллюзия движения. Плавность движения зависит от количества кадров в секунду, чем больше кадров, тем движению плавнее, чем меньше кадров, тем движение становится более прерывистым. [3]

Как и фильмы, мультипликация подчиняется некоторым определенным принципам. В основном эти принципы были созданы для Диснеевской анимации, выполненной в традиционной технике, но в настоящее время они применяются и для других анимационных видов:

- принцип «Сжатие и растяжение» - принцип совершивший революцию в анимационном мире. Смысл его в том, что бы показать, что тело анимационного персонажа всегда может сжиматься и растягиваться при движении. Перед тем как прыгнуть тело персонажа начинает сжиматься подобно пружине, а в момент прыжка оно предельно растянуто. Но здесь существует одно правило сохранения объема, если персонажа растянули, то он должен быть сжат так, что бы этот объём обязательно был сохранен;

- принцип «Подготовительного действия» - что бы произвести какое либо действие, в реальной жизни необходимо сделать подготовительное действие. Так и в мультфильме, к примеру если персонаж должен прыгнуть, то сперва ему необходимо присесть, а для того что бы пнуть мяч ногой нужно отвести назад для размаха.

Такие действия придают инерцию движениям и готовят зрителя к следующим действиям персонажа;

- принцип «Сценичности» - что бы зритель правильно воспринял персонажа, его мимика, поза и движение должны быть просты и в то же время выразительны. Данный принцип является главным правилом театра. Камера располагается таким образом, что бы зрителю было видно все движения персонажа;

- принцип «Ключевых кадров» - до этого принципа художник мультипликатор сам не знал, что нарисует, поэтому движения рисовались

наугад и результат был непредсказуемым. В основе этого принципа лежит предварительная компоновка движений, сперва художник мультипликатор рисует ключевые кадры и располагает персонажа на фоне, а затем художники ассистенты прорисовывают все последовательные кадры движения персонажа. Благодаря заранее спланированным движениям, результат получался таким, каким был задуман. Для того что бы сделать конкретное действие, его нужно было тщательно проработать. Дольше всего зрителю должны быть видны выразительные позы персонажа, задача художников ассистентов состоит в том, что бы дорисовать дополнительные кадры движения рядом с ключевыми. Поэтому персонаж проскальзывает движение от одной компоновки к другой, плавно выходя из той или иной позы и немного замедляясь перед следующей;

- принцип «Сквозного движения и захлеста» - этот принцип основан на бесконечности движения. Есть некоторые элементы в персонаже, которые всегда должны двигаться. Если персонаж животное, то это хвост и уши, Если человек, то это может быть одежда. Данный принцип служит для плавных переходов от одного действия к другому, к примеру, из шага в бег. «Захлестом» называются движения, которые продолжают двигаться, в то время как тело находится в состоянии статичности, например если собака стоит, то у нее двигаются уши или хвост.

Обычно движения «захлест» используются в кадрах для смены фаз, когда собака резко останавливается, хвост не может резко остановиться, он продолжает движение вперед по инерции, это придает кадрам более реалистичный вид. «Сквозное движение» - это когда один элемент следует за другим;

- принцип «Движения по дугам» - все живые существа движутся по дугообразным траекториям. Раньше применяли метод прямолинейного движения, но персонажи двигались слишком механически, очень резко, как роботы. Траектория зависит от скорости движения. Когда движения



персонажа резкие, то их траектория прямолинейна, а когда они медленные, то траектория становится больше загнута;

- принцип «Второстепенных действий» - Что бы персонаж выглядел более выразительно и реалистичнее очень часто ему создают дополнительные, вторичные действия. В основном они служат для акцента внимания зрителей, на чем либо. К примеру, удивленный персонаж может пожимать плечи, радостный хлопать в ладоши. Благодаря вторичным действиям персонажи стали более реалистичны и эмоциональны;

- принцип «Расчета времени» - В этом принципе персонаж обладает весом и настроением. При создании персонажа художник мультипликатор рассчитывает время, в соответствии с которым будет двигаться персонаж. Если персонаж полный, то и двигаться он будет медленнее. Когда рассчитывают время то учитывают инертность, вес, настроение персонажа. Так, радостный персонаж полон сил и движется очень энергично;

- принцип «Преувеличения» - благодаря этому принципу можно увеличить эмоциональное воздействие на зрителя. В основе него лежит «карикатурный реализм», если персонаж должен быть грустным или подавленным, то художник мультипликатор делает его мрачным, если же наоборот персонаж радостный и счастливый его делают сияющим;

- принцип «Профессионального рисунка» - в этом принципе главным является не повторение двух одинаковых или симметричных деталей рисунка. К примеру, ошибкой будет считаться, если художник мультипликатор нарисует обе руки в одинаковых положениях;

- принцип «Привлекательности» - главное в этом принципе – создание привлекательного персонажа. Многие фильмы становились очень успешными благодаря привлекательности анимационных героев. Привлекательным может быть любой предмет, если человек видит в нем изящество, простоту, обаяние, очарование.

- Так и персонаж, он должен притягивать и удерживать внимание зрителя от начала до конца. [3]

Мультипликация благодаря своим выразительным средствам является своеобразным мотиватором к творческой деятельности и раскрепощения мышления. В будущем, когда ребенок станет взрослым человеком, он должен оценивающе воспринимать окружающие картины, поэтому он обязательно должен изучать визуальный язык. Мультипликация помогает удовлетворять детские потребности все делать своими руками. К тому же он поймет, что компьютер предназначен не только как предмет для развлечений, но и то, что на нем можно создавать произведения искусства. Работая над мультфильмом, ребенок может быть в роли актера, сценариста, художника, аниматора или монтажера. Он может открыть для себя разные виды творческой деятельности и получить много новых знаний. Создавая мультфильм, очень хорошо развиваются творческие способности, и раскрывается потенциал ребенка, к какой деятельности он больше склонен. В студии анимации, коллектив педагогов состоит из ведущего преподавателя, звукооператора, видео монтажера. [42]

Ведущий преподаватель является организатором. В его обязанности входит: набор необходимого для съемки мультфильма количества детей, разработка и внедрение техники безопасности и правил поведения в студии, организация рабочего пространства, взаимодействие с другими преподавателями специалистами, составить план посещений выставок, спектаклей, фестивалей, экскурсий. Так же педагог должен создать условия взаимоотношений между детьми, творческую атмосферу в студии. Снятые детьми мультфильмы должны содержать нравственность, быть интересны публике (родителям). [42]

В студии, где проходят занятия по мультипликации задействовано множество техники: фотоаппарат, компьютер или ноутбук, телевизор или проектор, видео плеер, звукозаписывающая аппаратура.

Перед началом работы над мультфильмом, детей необходимо научить правильно и безопасно пользоваться техническим оборудованием. Так как во время самой работы над мультфильмом, они будут чувствовать себя более уверенно, и процесс съемки будет проходить значительно быстрее.

Важно определиться с идеей мультфильма, так как от нее тема и схема занятий буду меняться. К примеру, если мультфильм в историческом жанре, то нужно будет изучить необходимую часть истории. [59]

Процесс разработки мультфильма состоит из следующих этапов:

- написание сюжета, идеи, сценария. Сюжет является основой сценария и предметом изображения, в котором содержатся действия. Он может быть основан на драматическом конфликте или на наблюдении;

- жизненные события. Признаки успешного сюжета: исключительная тема, неожиданность, информационная новизна, значимость для общества, визуальный характер, драматичность, действия;

- составление таблицы.

Разработка персонажей зависит от плана, на котором они будут находиться:

- дальний план – персонажи должны быть очень маленькими, что бы показать общее место их действия;

- общий план - персонажи изображаются во весь рост для показа движений и действий;

- средний план - персонажи изображаются по пояс для акцента на жесты и мимику, в основном этот план используется для диалогов между героями;

- крупный план – в кадре может быть показана одна голова персонажа, для акцента на взгляде, улыбке или других эмоциях, которые играют роль для дальнейшего развития сюжета;
- сверхкрупный план – в кадре могут быть показаны одни глаза персонажа, какая либо часть тела, к примеру, рука, либо элемент одежды, такой как пряжка на ремне, заколка в волосах, очки, кольцо на пальце или браслет на руке;
- разработка фона для всех сцен. Фон может быть ночной, дневной, показывать какую либо местность, фон помещения, к примеру, если действие мультфильма происходит в доме;
- разработка подвижных предметов, которые согласно сценарию, должны будут перемещаться по сцене;
- изобразительная часть. Разработка персонажей, фонов, предметов, декораций. Фон должен быть менее ярким, чем все находящиеся на нем элементы, во избежание сливания с ним персонажей или декораций. Если сцена происходит в лесу, саду или на поляне, то будет интереснее, если некоторые растения будут шевелиться. Это придаст картине живности и ощущение дуновения ветра. Такие элементы сцены нужно сделать отдельно и расположить поверх фона. Так же нужно поступить и с персонажами, если у них по сценарию запланированы в сцене какие - либо движения, они должны быть сделаны отдельно;
- раскадровка - таблица, в которой нарисованы все кадры мультфильма, с некоторыми характеристиками и прописана продолжительность каждого из них. По раскадровке осуществляется съемка, запись звука (диалогов) и монтаж мультфильма. В первом столбце указывается номер кадра, во втором – рисунок кадра, в третьем – название плана в котором снимается эпизод, в четвертом столбце описывается действие, в пятом – звук в кадре (диалог, музыка, шум, звуки), в шестом столбце пишется продолжительность кадра в секундах, в седьмом – пишется техника в которой снимается эпизод( сыпучие

материалы, перекладка, природные материалы) в последнем восьмом столбце пишется название файла в компьютере;

- звукозапись – запись диалогов, голоса животных, музыка, шумы, расчет фонограммы в секундах;
- съемка – раскладка фона, расположение на нем декораций, предметов, подготовка персонажей, съемка мультфильма по эпизодам;
- монтаж – загрузка фотографий на шкалу в программу для монтажа на компьютере. Коррекция света и цвета. Добавление спецэффектов, переходов, надписей, титров;
- просмотр готового мультфильма, обсуждение, выявление достоинств, недостатков, ошибок. Показ мультфильма зрителям. [33]

В данном параграфе было раскрыто понятие «мультипликации», ее виды и принципы, а так же подробно был рассмотрен весь процесс создания мультфильма от его проектирования до завершающей стадии.

### **1.3. Роль сказки в развитии творческих способностей на основе мультфильма**

Впечатления детских лет – самые яркие и устойчивые, они оставляют глубокий след в жизни каждого человека. Как правило, сказочные образы имеют очень яркую эмоциональную окраску и способны на продолжительное существование в детском сознании. Сказка способна научить мечтать, подчеркивая главное и индивидуальное в образе, обобщать существенные признаки и усиливать мыслительную активность. Вымысел в сказке всегда имеет педагогический отклик, его можно использовать как мощное средство воспитания лучших человеческих качеств. Кроме того, сказка помогает обогатить детский внутренний мир. Для ребенка сказка является ни чем иным как способом познания, средством постижения жизни и осмысления жизненных явлений, а так же моральных установок общества. Сказка

способна вывести ребенка за пределы воспринимаемого и погрузить в возможные миры с широчайшим спектром моделей человеческого поведения и помогать ориентироваться в них, обеспечивая при этом богатую речевую среду. Можно смело утверждать, что сказка может являться ключевым звеном в развитии личности ребенка. [53]

Дети достаточно рано способны научиться оценивать размеры явлений и поступков. Каждая сказка содержит в себе определенную мораль, необходимую для ребенка, так как он должен определить свое место в жизни и усвоить морально-этические нормы поведения в обществе. В отношении к тому или иному персонажу в сказке, у ребенка никогда не возникает сомнения. Чувство справедливости и стремления к преодолению, каких либо жизненных невзгод способно навсегда поселиться в его мироощущении. Формирование способностей к восприятию и пониманию художественной литературы происходит в младшем школьном возрасте, и именно сказка способно подготовить его к этому. Ребенок должен отнестись к художественному произведению, как к изображению реальных явлений и предметов, что бы правильно понять его. Многие сказочные герои в сказке, могут попадать в различные ситуации и положения, и все обстоятельства нужны для того, что бы показывать истинные характерные свойства. [55]

Сказка – это важное средство развития личности, нравственного и эстетического воспитания детей. Она может повлиять на формирование норм поведения, воспитание эстетического восприятия и нравственных чувств. Общеизвестно, что умственное и эстетическое развитие способно осуществляться с помощью сказок. Сказка является удивительным психологическим воздействием работы с внутренним миром детей или даже взрослых. Она способна показать действительность с иной стороны, познать мир и понять собственные переживания и чувства. Опыт быта еще с древних времен передавался через истории и рассказы. Вечером, после трудового дня,

дети слушали от взрослых поучительные истории, содержащиеся в сказках, в их памяти накапливались знания о жизни. [53]

Мультфильмы, как и сказки, вполне можно использовать, в качестве объяснения разных предметов старины, исторических событий, природных явлений или времен года. Можно обсудить сюжет и персонажей вместе с ребенком. Для детей младшего школьного возраста, художественное восприятие является наиболее активным процессом способным пробудить человечность и нравственные качества. Сопереживание тесно связано с восприятием искусства. Оно носит непосредственный характер: дети младшего школьного возраста могут представлять себя рядом с понравившимися им персонажами литературных произведений, скопировать их характер и проникнуть в их внутренний мир. Дети вполне могут даже стать, полноценными участниками событий активировав воображение. Сказка способна научить ребенка мечтать, понять главное и индивидуальное в образе, обобщить существенные признаки, а так же усилить в много раз мыслительную деятельность. [53]

Довольно большая роль отведена сказке для воспитания эстетического развития детей младшего школьного возраста, без него сложно представить благородство души, внимание к окружающим. Благодаря сказке, дети могут познать окружающий их мир не только умом, но и сердцем, и откликаться на события и явления вокруг, выражать свое отношение к добру и злу. В воспитании оптимизма и уверенности в преодолении, каких либо трудностей сказывается благополучный конец у сказки. Во время восприятия и погружения в сюжет сказки у детей обостряется восприимчивость к прекрасному в природе и в жизни. Зачастую большинство действий в сказке происходят на фоне природы. Волшебные сказки и особенно сказки про животных очень любимы детьми. Самые знакомые с раннего детства детям животные это те, которые обитают рядом с человеком или с поселением. Петух, кот, медведь, волк, лиса, заяц являются персонажами, проникшими в

сказку из реальной жизни. Волшебство и фантастика в сказке непосредственно связана с настоящей жизнью и способствует скорее раскрытию жизненной правде, нежели увести детей от нее. В сказках содержатся большие знания о природе. Из них, дети узнают много нового о животных, их образе жизни, повадках, а так же о том, какие черты присущи тому или иному животному. [55]

Детям младшего школьного возраста посредством сказок можно рассказать об особенностях жизни животных в их естественных природных условиях, о том, как они добывают пищу, заботятся о детенышах или строят свои жилища. Кроме того, им можно рассказать о значении того или иного животного в природе. К примеру, собака является охранником, ее значение охранять дом от посторонних. В сказке содержится главная ценность – это их влияние и способствование всестороннему и нравственному развитию ребенка. Сказки способны внушить победу добра над злом или уверенность в торжестве правды. Не редко, после страданий положительного героя и его окружения наступает радость, которая является результатом борьбы и совместных усилий. Поэтому страдание является переходящим и временным звеном. Формирование положительных качеств личности необходимо начинать с раннего детства, что бы ребенок вырос хорошим человеком.

Сказки являются помощником в возрождении таких чувств, как духовность, гуманность и милосердие. Дети умеют сочувствовать и сопереживать. Литература для детей и сказки – это одно из главных средств воспитания, которое обращает сердца к великодушию, добру, справедливости и чести. Необходимо понимать, что именно в детстве зарождается личность ребенка. [55]

Роль сказки достаточно велика и в развитии речи ребенка. Так же как и другие произведения устного народного творчества, сказка способна открывать и объяснять ребенку мир человеческих чувств, взаимоотношений, жизнь общества и природы. Сказка способствует обогащению эмоций и



развитию мышления и воображения. Она воздействует на личность ребенка, развивая умения тонко чувствовать форму и ритм языка, и расширяя знания об окружающем его мире. [53]

Содержание сказки состоит из небольших эпизодов или частей непосредственно связанных между собой, которые представляют некую структуру сказки:

- присказка – не совсем обязательная эстетическая часть сказки, главной целью, которой является подготовка слушателя к восприятию истории. Присказка существует как бы сама по себе, она не связана с содержанием сказки, зачастую используется перед волшебной сказкой;

- зачин – как правило, это обязательная часть сказки и используется он в начале сказочного действия. В нем подчеркивается определенность мира, где происходит история, определяются персонажи, время и место действия сказки;

- основная часть – она состоит из трех уровней построения сюжета: подготовительная часть действий, центральная часть действий и развязка;

- концовка сказки – это заключительная часть. В ней обычно подводятся итоги сказочного действия. [53]

Рассматривая реалистический рассказ с точки зрения психологии, то можно понять, что он не совсем правдоподобен для ребенка в сравнении со сказкой, для восприятия реальности в чистом виде детское мышление не совсем подготовлено. Литературное произведение должно привлечь внимание ребенка, пробудить интерес и любознательность, способствовать стимуляции его воображения, помочь понимать самого себя и развивать интеллект. В сказке содержаться все вышеперечисленные требования. Дети, воспитанные с помощью сказок имеют большой словарный запас, более тонко чувствуют язык и лучше им владеют.

Яничев И.П. выделил три основных потребности, когда ребенок работает со сказкой:

- потребность в независимости;
- потребность в компетентности, силе, всемогуществе;
- потребность в активности.

Формирование ряда качеств личности ребенка является результатом удовлетворения следующих потребностей:

- умение отстаивать свои взгляды и интересы, а так же стремление в проявлении своего мнения;
- способность эмоционально откликаться, управлять процессом и владеть инициативой в общении;
- социальная компетентность. [70]

Зинкевич-Евстигнеева Татьяна Дмитриевна, рассматривает сказкотерапию, как метод, в котором сказка используется как помощь ребенку для решения каких либо вопросов и сомнений. Слушатель перекладывает сюжеты истории на собственные жизненные ситуации и способен найти ответ и увидеть определенную модель поведения, которой впоследствии может решить следовать.

Ключевой момент заключается в том, что бы подобрать подходящую историю и помочь ребенку в ней разобраться. [24]

Сказкотерапия направлена на помощь ребенку в концентрации на некой проблеме, и, демонстрация возможных путей ее решения, без каких либо жестких рекомендаций. Каждая история содержит определенную ситуацию возникшую в жизни ребенка, при этом, в персонажах закладываются характеры реальных людей, а возникший конфликт всегда можно разрешить.

Сказкотерапия способствует налаживанию связей между поведением в реальной жизни и событиями, происходящими в сказке, перенося сказочные вымыслы в реальность. Так же она отмечает, что главным принципом этого метода является духовное и целостное развитие личности ребенка, забота о его душе. Коллективное сочинение сказок очень положительно сказывается

на детей, оно направлено на взаимодействие. В этом упражнении можно понять, кто какие роли исполняет в коллективе. Сказка стимулирует творческое мышление и развивает чувство юмора у родителей и детей. Во время изображения сказочных персонажей на бумаге или из пластилина, ребенок отрабатывает навыки рисования и лепки, развивает внимательность и усидчивость. [25]

Сказочные истории можно разделить на четыре группы по проблемам, которые в них описываются:

- трудности в общении – это когда в истории проигрываются обиды, конфликты, разногласия, возникающие в реальной жизни, например в детском саду, школе или дома;

- внутренние переживания – здесь появляется эффект волшебного зеркала, что позволяет внимательно рассмотреть свой собственный, но пока еще непознанный мир;

- страхи – очень важно знать чего боится ребенок и как он этого боится. Зачастую страх может значительно тормозить развитие и забирать эмоциональные силы, превращаясь в непреодолимое препятствие для личного роста, что обозначает необходимость в помощи ребенку;

- возрастные трудности – каждому возрасту присущи свои определенные моменты, когда ребенок осознает свою новую роль. К примеру, проблемы с учебой или принятия себя в качестве самостоятельной личности в младшем школьном возрасте. Но все вышеперечисленные проблемы вполне можно проговорить с помощью сказки. [24]

Виды сказок в сказкотерапии:

- художественные сказки – в них сюжеты, универсальны и очень приближены к обычному фольклору, редко адаптируются под конкретного ребенка. Они не применяются для корректировки каких либо серьезных проблем и используются в качестве поддерживающей терапии.

- психокоррекционные сказки – они предусматривают мягкую коррекцию поведения и некоторых черт характера. Они больше подходят для детей с агрессивными проявлениями и гиперактивностью. Так же они прорабатываются индивидуально психологом.

- психотерапевтические сказки – они используются для работы с детьми от 3х до 8 ми лет, после поверхностного изучения проблем ребенка. Такие сказки наиболее подходят для корректировки фобий и страхов. Но так же существуют и универсальные психотерапевтические сказки, без адаптации под конкретного ребенка психологом. Главное здесь – это персонализация, где ребенок сам выступает в качестве главного героя.

- медитативные сказки – в таких сказках отсутствует конфликт и отрицательные персонажи. Они создаются для того что бы расслабить ребенка после психологической перегруженности. Но при этом, являются довольно таки сложным типом сказок, так как не направлены на решение конкретной проблемы.

Рассказчик-психолог может менять сюжет, опираясь на явные или скрытые потребности ребенка, так как медитативные сказки часто рассказываются в виде диалога с ребенком.

- дидактические сказки – они больше всего направлены на детей младшего школьного возраста. Дидактические сказки призваны в интерактивной форме, научить ребенка чему - то новому. Очень часто их используют в начальной школе как часть учебной программы. Такая сказка помогает прорабатывать модели поведения, разные ситуации и систему поиска решения. [24]

Можно выделить основные принципы построения терапевтической деятельности с детьми любого возраста: Эмоциональная передача взрослым содержания рассказа. При прослушивании ребёнок должен видеть лицо рассказчика, жестикуляцию, выражение глаз. Отсутствие слишком длинных пауз. Ситуация в иносказании должна быть «открытой», то есть предполагать

вероятность нескольких решений. Актуальная для ребенка проблема зашифровывается образами, метафорами. Правильные психологические сказки для детей содержат ситуативные вопросы, побуждающие слушателя самостоятельно проследить причины и последствия описанных действий. Четкое разграничение между положительными и отрицательными героями. [25]

Сказкотерапию применяют в детских садах, школах и реабилитационных центрах. На основе сказкотерапии создаются сборники терапевтических персонализированных сказок. Сказкотерапия в психологии применяется в качестве терапевтических сказок для работы в трех направлениях:

- диагностика, то есть определение главных жизненных сценариев человека, особенностей поведения и восприятия мира, способностей, талантов;
- терапия – решение психологических проблем, закрепление новых моделей поведения, реакций;
- прогностика – помощь в осознании влияния поведения в настоящем на будущие события жизни;

Метод сказкотерапии способен спровоцировать мощную и эффективную работу подсознания. Выбор жанровой направленности основывается на возрасте, интересах слушателя, характере его трудностей. Важно, чтобы в произведении была корректно подобрана метафора – именно от нее зависит эффективность терапевтических приемов. Мы привыкли рассматривать сказку как некую развлекательную деятельность, способ расширить кругозор, вынести мораль. Но психология выделяет гораздо большее количество функций, которые выполняет вымышленная история, рассказанная определенным образом:

- решение задач, стоящих перед человеком. Рассказанная история показывает проблему, идентичную реальной, и способы ее преодоления.

Слушатель подсознательно ассоциирует вымышленную ситуацию с собственной, анализирует возможность применения предложенных вариантов;

- развитие мыслительных процессов. Для детей 3-12 лет – слушание, анализ, последующее обсуждение произведения, определение положительных и отрицательных персонажей – это инструменты совершенствования памяти, внимания, логического мышления. Кроме того, сказка знакомит ребенка с ранее неизвестными ему понятиями, явлениями, словами, выступая также приемом речевого развития;

- передача истинных ценностей. Через сказку поколения людей передают своим потомкам понятия добра и зла, честности, ответственности, любви и справедливости. Придуманные герои учат порядочности, заботе о близких, достижению целей;

- выявлением забытых, далеких детских травм занимается сказкотерапия для взрослых – через анализ любимого произведения человека либо истории, придуманной им самим;

- эмоциональное насыщение. Искреннее сопереживание героям повествования позволяет снять имеющуюся блокировку на определенные эмоции («мальчики не плачут», «нельзя так злиться» и другие шаблонные установки, навязываемые обществом), полноценно прожить их, назвать и принять положительные и отрицательные чувства;

- изменение поведения – терапевтические сказки коррекционного направления мягко поворачивают поведенческие реакции детей в сторону более эффективных, безопасных, допустимых. [25]

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

В процессе создания мультфильма происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые

необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов, что является необходимым шагом к созданию новых работ. [5]

Подготовительный этап – беседа с детьми, демонстрация наглядных пособий, видеоматериалов, с опорой на опыт деятелей искусства. [21]

В процессе реализации данного этапа свое развитие получают все виды монолога: описание, повествование и рассуждение.

Описание раскрывается в ответах на вопросы, подразумевающие отражение характеристик персонажей, их роли и т.д. Приемом работы со сказкой на данном этапе служит анализ сказок. Он может быть использован педагогом в образовательной деятельности в совокупности с демонстрацией наглядного материала, например, мультфильма, созданного самим педагогом. Благодаря анализу дети активизируют основные виды монологических высказываний: описание, повествование и рассуждение, то есть они описывают сцены из мультфильма, высказывают по этому поводу свое мнение и презентуют его окружающим. [21]

Далее перейдем к рассмотрению первого этапа – придумывание замысла. На данном этапе дети с педагогом продумывают концепцию мультфильма, для чего и с какой целью он будет преподноситься зрителю, а также выбирают технику, в которой будут его снимать. Стоит отметить, что замысел будущего мультфильма не предполагает составление только самостоятельного рассказа, он может сниматься по мотивам известных детям произведений, которые они пересказывают

другим для лучшего понимания сюжета. Описание будет прослеживаться таким образом, что дети, предлагая ту или иную идею для мультфильма, опираются в своих суждениях на описание сюжета, героев, действий в сказке. Педагог играет очень важную роль в организации данного взаимодействия, т.к. он должен задавать наводящие вопросы и быть компетентным в содержательной составляющей мультфильмов современных детей. Повествование является вспомогательным к описанию, так как по мере своего рассказа дети описывают ситуации из любимых мультфильмов и повествуют группе свои впечатления от увиденного, возможно, подкрепляя интерес других.

Рассуждение будет раскрываться в процессе ответов ребенка на вопросы других детей и педагога, а также в процессе группового обсуждения на предмет выбора сюжета предстоящего мультфильма и техники мультипликации. [22]

Для привлечения интереса детей к созданию мультипликации, на данном этапе взрослый может использовать такой прием работы со сказкой, как совместная словесная импровизация, целью которого является обучение детей умению продолжать предложения воспитателя, дополняя описания эмоционального состояния героев сказки в проблемных ситуациях. Монолог будет развиваться за счет умения ребенка пользоваться средствами языка в соответствии с литературными нормами и задачами, которые ставит перед ним педагог [22]

Второй этап подразумевает придумывание героев и сочинение с педагогом сказки. Здесь также является важным выслушать каждого ребенка и понять характерные черты его героя, сюжета или конкретного действия, поддерживая ребенка в собственных рассуждениях посредством задавания вопросов, которые способствуют отражению



главных качеств и характеристик персонажа или действия, а также их назначения в предстоящей сказке.

На данном этапе можно использовать такие приемы работы со сказкой, как сочинение и рассказывание сказок, которые будут служить эффективному совершенствованию монолога детей. В процессе сочинения сказки ребенком мы можем проследить его умение прослеживать и отбирать содержание для общего сюжета, составлять рассказ с опорой на предыдущего рассказчика, а также использовать различные способы связи предложений. При рассказывании получившейся сказки, взрослый может проследить умение каждого ребенка пересказать свой отрывок, выстраивать пересказ с опорой на отрывки сюжета, рассказанные другими детьми, а также умение быть гибким в построении собственной речи. [22]

С помощью таких приемов описание и рассуждение получают свое развитие в процессе сочинения собственной сказки, так как ребенок учится выстраивать речевой материал в определенной последовательности, непрерывности, имеет смысловую законченность, а также опору на жизненный опыт ребенка, повествование раскрывается в рассказывании получившихся отрывков в сюжете. Необходимо отметить, что огромную роль играет выбор сюжета сказки, то есть сказка может быть написана детьми или известными им авторами. При выборе одного из видов, структура создания мультфильма будет разной. В случае самостоятельного написания сюжета необходимо рассказать детям о структуре сказки, то есть завязке, моменте кульминации и развязке. Дети должны предельно четко понимать, что построение сюжета имеет определенную логику, что характеризует монолог. [22]

В процессе написания сказки педагогу важно обладать умением управлять процессом взаимодействия для того, чтобы в коллективе не возникали споры и разногласия. Даже если мы предоставляем полную

свободу действий детям, педагогу все же необходимо уметь направить ребенка в выстраивании собственной речи, предлагая использовать такие средства монолога, как связность высказывания, плавность, логичность, законченность, а также проследить развитие монолога каждого ребенка. В случае выбора уже готового сюжета, педагогу также необходимо обратить внимание детей на структурные компоненты сказки, донести главную мысль автора для того, чтобы дети могли спокойно ориентироваться в информационном потоке и описать, при необходимости, содержание каждого компонента в тексте [22,21]

Третий этап – подготовка к съемке, изготовление персонажей. Этот этап подразумевает волю фантазии и желаний ребенка. Однако, стоит отметить, что педагог должен наделить каждого ребенка определенной ролью в реализации мультипликационной сказки, это позволит детям ощутить собственную значимость в группе, относиться к данному процессу ответственно.

Отличным подспорьем на данном этапе служит интеграция двух приемов – сказочная имидж-терапия и игра-импровизация, которые позволяют детям использовать весь свой творческий потенциал. Монолог в такой деятельности является главным источником организации игрового и сюжетного взаимодействия, так как ребенок должен действовать в соответствии с ролью, выстраивать свою речь плавно, последовательно, не нарушая ход сюжета, но также должен уметь выйти из сложившихся непредвиденных ситуаций, используя дополнительные средства выразительности – мимику, жесты, благодаря которым сюжет не прервется, а будет доведен до логической завершенности. [21]

Важным является то, что ограничивать ребенка в его изобразительном творчестве не стоит, наоборот это возможность

активно включить монолог в действие. Необходимо задавать вопросы по готовому персонажу ребенка, попросить рассказать о его личностных качествах, описать его внешний вид, технику исполнения и т.д. Также, в процессе изготовления данного персонажа можно просить ребенка проговаривать слова данного героя, в соответствии с сюжетом сказки. Все это будет служить активному развитию монолога ребенка, образности языка, интонационной выразительности.

Четвертый этап. Создание фона и декораций, их установка на площадке для съемки.

В ходе этого процесса необходимо выслушать мнение детей по поводу организации места съемки, её проведении, попросить ребенка описать место проведения съемки, атрибуты, повествуя об этом другим детям, аргументируя свои предложения, отстаивая свою позицию, что является характерной чертой такого вида монолога, как рассуждение. Педагог также может наделить детей ролью, в соответствии с которой они могут действовать, а также предложить детям поразмышлять о том, кем они могут быть в данном процессе, например, режиссер, монтажер и т.д. Такое сюжетно-ролевое взаимодействие позволит придать процессу создания мультипликационной сказки особую значимость для детей, тем самым способствуя осознанному развитию монолога, анализу не только собственных действий и высказываний, но и других людей. Помощником в подобном взаимодействии может выступать такой прием работы со сказкой, как игра-импровизация в комплексе с драматизацией сказок. Благодаря использованию таких приемов, дети научаются импровизировать, уметь находить пути решения проблемных ситуаций, посредством быстрого отбора речевого материала, коммуникативной направленности, но при этом, действуя в соответствии с выбранной ребенком ролью [21]

Пятый этап один из самых значительных – съемка мультфильма. Дети занимаются перестановкой персонажей и декораций в соответствии с сюжетом. На данном этапе прослеживается умение детей действовать в соответствии с сюжетом, сюжетная линия, развивается диалог и монолог детей, умение работать в команде. Этап является продолжением предыдущего, детям предлагаются роли, в соответствии с которыми они продолжают действовать, могут ими поменяться. Многократное повторение сюжета и речевого взаимодействия позволит детям младшего школьного возраста выбрать наиболее подходящий для себя стиль рассказывания (интонация, выразительность, последовательность изложения, возможно, использование невербальных средств).

Данный этап демонстрирует эффективность использования различных приемов работы со сказкой в деятельности детей. Педагог прослеживает возможные изменения в построении собственной речи детей, сформированности умений импровизировать, отбирать речевой материал, действовать в соответствии с сюжетом, логикой, добавляя что-то новое и интересное, отражая, тем самым, индивидуальность каждого ребенка. [21]

Шестой этап. Монтаж мультфильма на компьютере. Данным этапом занимается педагог, так как только он может грамотно и точно выстроить последовательность сюжета, а также успешно смонтировать получившийся мультфильм, при этом дети могут наблюдать за технически сложным процессом, высказывая свое мнение о получившейся работе. Педагог может задавать вопросы рефлексивного характера, обращая каждого к полученному опыту, а также позволяя детям восстановить цепочку совместных действий. [21]

Мультипликация содержит в себе большие возможности для развития творческих способностей благодаря сочетанию теоретических и практических занятий, в результате которых создается готовый

мультипликационный фильм. В процессе создания мультфильма у детей развиваются сенсорно-моторные качества, связанные с действиями рук ребенка, обеспечивающие усвоение технических приемов в различных видах деятельности, восприятие пропорций, характера линий, объемной и плоской формы, цвета, движения. Главная педагогическая ценность мультипликации заключается в возможности комплексного развития детей. Рисунок, живопись, лепка, присутствуют в мультипликации равноправно, благодаря чему создается интеграция различных видов искусств.

Занимаясь разными видами деятельности и осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, представляя, для чего они рисуют или лепят. Это является наиболее благоприятным условием для развития творческих способностей.

Работая с разными материалами для создания персонажей, фонов или декоративных элементов сцены, дети изучают свойства и технические возможности художественных материалов. Наиболее часто используемые материалы это пластилин, бумага, картон. Создание мультипликационных фильмов в центре дополнительного образования позволяет решать ряд образовательных задач, раскрывать творческий потенциал ребенка, развивать мышление. Мультипликация способна развивать творческую мысль, формировать умение оригинальной подачи видения окружающего мира. [42]

Работа над мультфильмом – это коллективный творческий процесс, в ходе которого дети знакомятся с разными техниками и пробуют быть в роли сценариста, художника мультипликатора или оператора. Распределение ролей между учениками происходит в соответствии с задачами, которые необходимо выполнить. Это: написание сюжета, сценария, разработка предварительных эскизов персонажей, фонов, декоративных элементов сцены.

Основной целью по обучению детей мультипликации, является воспитание у ребенка устойчивой потребности в творчестве, основываясь на его внутренних возможностях и резервах. Н.О. Лосский говорил: «Существенное содержание искусства есть красота, творимая фантазией человека и существующая в фантазии, но выраженная также и вовне словами или звуками, красками, пространственными формами, движениями, мимикой». [42]

В обсуждении хода работы над созданием мультфильма последнее слово в выборе творческого решения должно принадлежать ребенку. «Ребенок в соответствии со своим опытом «собирает» образ мира, усиливая его тайные метафорические знаки, и это может сделать именно ребенок, который еще не обременен рациональностью. В этом он подобен мудрецу. С ребенком надо быть на равных, не играть в «его мир», быть самим собой, тогда и он будет самим собой». (Ю. Норнштейн). Такое обучение отличается обращением к каждому ребенку как к неповторимой индивидуальности. [42]

## **ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ЗАНЯТИЯХ ПО МУЛЬТИПЛИКАЦИИ**

### **2.1. Разработка рабочей программы занятий по мультипликации «Юные мультипликаторы»**

Вторая глава содержит рабочую программу, разработанную для проведения занятий по мультипликации «Юные мультипликаторы». Она предназначена для вовлечения детей младшего школьного возраста в творческий процесс в области, сочетающей в себе разные виды искусства. Программа была успешно реализована при проведении опытно-поисковой работы, которая осуществлялась в изостудии «Радуга» на базе МБУ ДО ДЮЦ «Вариант» Свердловской области г. Екатеринбурга. Она проходила в три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный. В опытно-поисковой работе приняло участие 12 учащихся младшего школьного возраста.

В мультипликации заключаются широкие возможности в раскрытии и развитии творческих способностей детей младшего школьного возраста. С помощью мультипликации процесс обучения и развития становится для ребенка приятным и увлекательным занятием. Художник-мультипликатор придумывает персонажей мультфильмов, выполняет эскизы основных сцен, прорабатывает мимику и жестикуляцию героев, ищет интересные приемы, которые позволяют выделить фильм из массы других.

Так же он занимается раскадровкой и расцветкой будущего фильма, анимацией персонажей, разрабатывает их движения, посредством промежуточных фаз. Поэтому мультипликация дает большие возможности в творческом развитии детей. Во время создания своего мультфильма, дети занимаются разными видами деятельности, осваивают новые художественные материалы и техники. Они нацелены на конкретный результат, хорошо представляя, для чего они рисуют или лепят.

**Срок реализации программы по мультипликации– 2 месяца**

**Объем программы по мультипликации – 44 часа**

**Формы и режим занятий:**

Форма занятий по мультипликации является практическая индивидуальная и групповая в помещении изостудии с использованием имеющегося оборудования и материалов. Занятия проводятся один раз в неделю (будни) в первой половине дня по 2 часа.

### **Структура рабочей программы по мультипликации**

Программа по мультипликации предполагает работу над мультфильмом как сильную составляющую в освоении основ изобразительного искусства. Педагог и ученики могут быть равноправными соавторами мультфильма, своего совместного мультфильма благодаря отсутствию устоявшихся норм и принципов работы над мультфильмом. Так, занятия по мультипликации в дополнительном образовании позволяет сделать процесс обучения художественному образованию более эффективным, интересным и насыщенным.

**Актуальность** данной программы по мультипликации заключается в совпадении современных требований модернизации образования детей и запросом со стороны детей и их родителей на программы художественно-эстетического развития, материально технические условия, для реализации



которого имеются только на базе изостудии. В мультипликации сочетаются игровые моменты с освоением нового и интересного.

Новизна и отличительные особенности программы состоит из того, что занятия по мультипликации служат достаточно сильным мотивом к освоению знаний и умений в классических областях изобразительного искусства, таких как рисунок, живопись, композиция, а так же навыков практических действий с различными материалами и инструментами.

**Цель** программы по мультипликации: формирование и закрепление навыков творческой деятельности детей младшего школьного возраста в процессе создания мультипликационного фильма.

**Задачи** программы:

Обучающие:

- познакомить учащихся с историей мультипликации;
- познакомить учащихся с необходимой терминологией мультипликационного творчества;
- познакомить учащихся с необходимой техникой мультипликации;
- формирование знание в области изобразительного искусства;
- формирование системы знаний и навыков работы с необходимым оборудованием для создания мультфильма;
- обучение навыкам и умениям работы с необходимым художественным материалом;

Развивающие:

- расширение представлений у учащихся о технологии создания мультфильмов;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления, развитие мелкой моторики рук;
- формирование знаний о профессиях, которые играют ведущую роль в создании мультфильма;

- формирование устойчивого интереса к мультипликационному творчеству;
- развитие умения сочинять коллективный сценарий;
- развитие творческой инициативы обучающихся таких как выразительные средства и воображение;
- Развитие творческой активности личности;

Воспитательные:

- содействие профессиональному самоопределению обучающихся;
- раскрытие воспитательного потенциала мультфильмов;
- воспитание интереса к информационной деятельности;
- развитие культуры общения;
- поддерживать стремление детей к отражению эмоций посредством мультипликационной деятельности;
- воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве;
- прививать ответственное отношение к своей работе.

Работа над созданием мультфильма является коллективной, что в свою очередь помогает решать проблемы с социализацией детей, выявляет их способности к творческой деятельности. Умение не только фантазировать и придумывать, но и создавать что-то своими руками, проявлять и реализовывать музыкальные и речевые способности в озвучивании мультфильма. Все это в комплексе создает единый и гармоничный воспитательный процесс.

### **Методическое обеспечение**

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса обучающихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Е.Р. Тихонова «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации».

Образовательный процесс, включает в себя следующие методы обучения:

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- эвристический (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения);
- проектный (ведется работа над созданием мультфильма);

Содержание работы предполагает выполнение заданий с художественными материалами. Предоставляется возможность поработать с художественными материалами – цветные карандаши и фломастеры. Содержание определяется созданием максимально успешных возможностей и условий для творческого и духовного развития ребёнка. Методы и формы, прежде всего, должны способствовать сохранению атмосферы творчества, художественного познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию художественных навыков при работе.

Для получения нужного результата работы важно правильно организовать занятия, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой, помогать, детям организовать, рабочие места в изостудии, чётко ставить цели и задачи перед ними, нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно, проводить сравнительный анализ, участвовать в конкурсах.

Занятия включают в себя упражнения и задания по рисунку, композиции в кадре, установке штатива.

Для развития познавательной активности, обучающимся предлагаются специально составленные викторины после некоторых занятий.

После коллективного обсуждения общей концепции мультфильма и сценария для мультфильма, предполагается распределение детей по желанию на две группы: художники персонажей и художники фонов. На этом этапе учащиеся создают предварительные эскизы персонажей и фонов, как в карандашном рисунке, так и в цвете. Их может быть несколько. Конечный эскиз персонажа и фона может значительно отличаться от начального варианта. Затем происходит коллективный просмотр, и утверждаются итоговые варианты. Итоговые эскизы дорабатываются до готового персонажа и вырезаются, при необходимости персонаж может делиться на части (если у него должны двигаться определенные детали).

Следующий этап подготовка рабочего места съемки, расположение на столе планшета основы, установка штатива и настройка фотоаппарата. На этом этапе дети вновь делятся на две группы: мультипликаторы и операторы. Мультипликаторы работают на рабочей поверхности, перемещая по ней персонажей, а операторы стоят за фотоаппаратом и снимают кадры. Задние фоны крепятся к планшету за зажимы и на них располагаются персонажи и декоративные элементы для съемки конкретной сцены. На дисплее фотоаппарата настраивается резкость и подбирается размер кадра. Далее по-кадрово снимаются движения персонажей. Монтаж довольно сложный и длительный по времени процесс, поэтому он осуществляется педагогом. В конце, все отснятые кадры переносятся на ноутбук в программу для монтажа, где каждая фотография кадрируется до доли секунд, для того что бы движение, проходящее по смене кадров было плавным. Так же на звуковую дорожку под шкалой с кадрами накладывается музыка. Готовый мультфильм просматривается всей группой и обсуждается, так же возможна демонстрация мультфильма другим педагогам, учащимся и администрации

образовательного центра. При возможности, можно отправить мультфильм на конкурс и фестивали.

**Материально-техническая база:**

- бумага
- простые карандаши, ластики, точилки
- цветные карандаши
- планшет для крепления задних фонов
- зажимы
- штатив
- фотоаппарат
- ноутбук

**Ожидаемые результаты первого месяца обучения:**

- умеют рассказать о своем персонаже, о его характере, поступках;
- имеют представление о том, что такое основная идея мультфильма;
- держать карандаш и свободно им работать – без особого напряжения для создания эскизов;
- умеют грамотно располагать предметы на листе бумаги;
- знают кинетико - анатомическое строение животных, птиц в различных позах;
- знают, как написать небольшой сценарий для мультфильма;
- умеют рисовать героев для мультипликационного фильма;
- знают основные этапы создания мультфильма;

**Ожидаемые результаты второго месяца обучения:**

- имеют представление и начальные навыки создания мультфильма в технике перекладка;
- умеют создавать анимацию персонажей на столе;
- умеют собирать и комбинировать задние фоны, декоративные элементы сцены, персонажей на рабочей поверхности;

- умеют правильно стоять за штативом;
- активно включаются в работу на каждом из этапов создания мультфильма;
- понимают роль музыкального сопровождения в мультфильме;
- знают основные элементы монтажа в теории (перемещение и кадрирование кадров на видеоряде и загрузка музыкального произведения на звуковую дорожку в программе);

## Перспективный план работы по реализации программы

### «Юные мультипликаторы»

Месяц	Тема	Формы и виды детской деятельности	Предполагаемый результат
январь	Знакомство с мультипликацией. 1. Мультипликация, история, виды, поиск идеи, написание сценария 2. Поиск идеи, создание эскизов персонажей, 3. Создание итоговых вариантов персонажей в цвете 4. Создание эскизов фонов и декоративных элементов сцены 5. Создание итоговых вариантов фонов и декоративных элементов сцены в цвете.	Просмотр разных видов анимационных фильмов; беседы по содержанию мультфильмов; придумывание сюжета; определение героев и их действий; создание фонов и декоративных элементов сцены.	Написание сценария для мультфильма «Весенний фестиваль» Создание итоговых вариантов персонажей, фонов, декоративных элементов сцены.
февраль	Анимация перекладка: 1. Организация рабочего пространства,	Подготовка материалов для деятельности; Анимация персонажей работа с фотоаппаратом работа со штативом	Отснятые кадры для мультфильма «Весенний фестиваль»

	инструктаж, навыки работы с фотоаппаратом 2 – 4 занятие съемка сцен мультфильма. 5. подведение итогов, просмотр и обсуждение готового мультфильма.	фотосъемка.	Мультфильм в технике перекладка «Весенний фестиваль»
--	--	-------------	--

### **Краткое содержание программы:**

#### **Занятие 1**

В группе учащихся младшего школьного возраста проводится вводное занятие по технике безопасности на занятиях в изостудии во время проведения занятий по мультипликации.

Знакомство с мультипликацией:

Теория.

Понятие мультипликации, ее виды. Основные моменты написания сценария.

Демонстрация видеоматериала про технику анимация перекладка.

Практика.

Задание 1. Проведение, тематической игры - викторины «Угадай из какого мультфильма персонаж». Детям демонстрируются известные персонажи отечественных и западных мультфильмов, и они должны угадать из какого мультфильма этот персонаж.

Задание 2. Коллективный поиск идеи, обсуждение концепции мультфильма, и написание сценария.

Задание 3. Проведение теста «Персонаж и его хобби».

#### **Занятие 2. «Рисуем персонажа»**

Теория.

Рассказ о создании эскизов персонажей, их эмоциях и положений поз, демонстрация примеров (приложение 2 рис. 8-13) .

Практика.

Задание 1. Создание эскиза персонажа ребенком в черно белом и цветном варианте.

Задание 2. Создание одного и того же персонажа для мультфильма в разных позах (сидит, бежит, стоит). Рассказ о нарисованном ребенком персонаже, его характере, окружении, увлечениях.

### **Занятие 3: «Эмоции персонажа»**

Теория.

Рассказ о создании эскизов персонажей, их эмоциях и положений поз, демонстрация примеров (приложение 2 рис. 14-16).

Практика.

Задание 1. Создание эскиза персонажа ребенком в черно белом и цветном варианте.

Задание 2. Создание эскиза персонажа в четырех эмоциях: радость, грусть, печаль, удивление. Рассказ о том, почему персонаж в том или другом эмоциональном состоянии, что с ним случилось.

### **Занятие 4. «Дополнительные элементы сцены и задний план»**

Теория:

Рассказ о декоративных элементах сцены, демонстрация примеров. Понятие определения задний план, его особенности. Демонстрация примеров строения деревьев и веточек.

Практика:

Деление учащихся на группы «художники персонажей» и «художники фонов и дополнительных элементов сцены»

Создание разных предметов: деревья, веточки, кормушка. Создание эскизов задних планов, расположение на них декоративных элементов и персонажей.



## **Занятие 5. «Создание итоговых вариантов персонажей и фонов»**

Практика:

Задание 1: Художники по персонажам создают итоговые варианты персонажей для мультфильма, а художники фонов создают задние планы и дополнительные элементы сцены.

Задание 2: тест по созданию персонажа в эмоциональном спектре.

## **Занятие 6. «Организация рабочего места и Анимация персонажа»**

Теория:

Объяснение кинетики птиц в полете, фазы движений крыльев (полный цикл взмаха крыла = 6 фаз, три фазы движения вверх и три фазы движения вниз).

Демонстрация видеоматериала по созданию движений персонажей.

Демонстрация примеров изображений птиц в статике и в движении (приложение 2 рис. 8-13).

Объяснение и демонстрация рабочего места со съемочной поверхностью, и ее организация, установка штатива, базовая настройка фотоаппарата.

Практика:

Создать простую анимацию своего персонажа (без съемки).

Беседа, ответить на вопросы из каких основных элементов состоит рабочее место.

Групповая работа: самостоятельная организация рабочего места (установка штатива, установка задних планов, декоративных элементов сцены и персонажей на рабочую поверхность)

## **Занятие 7. «Съемка мультфильма»**

Практика:

Задание 1: Деление учащихся на подгруппы художники мультипликаторы и операторы. Съемка сцен мультфильма.

### **Занятие 8 «Съемка мультфильма»**

Практика:

Задание 1: Деление учащихся на подгруппы художники мультипликаторы и операторы. Съемка сцен мультфильма.

### **Занятие 9: «Съемка мультфильма»**

Практика: Деление учащихся на подгруппы художники мультипликаторы и операторы. Съемка сцен мультфильма.

### **Занятие 10: «Подведение итогов. Просмотр и обсуждение мультфильма.**

**Тест»**

Теория: Подведение итогов. Просмотр и обсуждение мультфильма, анимации персонажей, работы в целом.

Практика: проведение контрольного теста по созданию 6 картинок с персонажем «Один день приключений моего персонажа»

После двух месяцев обучения дети младшего школьного возраста становятся более общительными, смело предлагают новые идеи, повышается внимание друг к другу и окружающим людям. Появляется уверенность в себе, умение ценить свой труд и труд других учащихся. Дети умеют видеть прекрасное в окружающем мире и становятся более наблюдательными за ним.

## **2.2. Диагностическое исследование уровня развития творческих способностей у детей младшего школьного возраста в процессе создания мультипликационного фильма**

**Опытно-экспериментальная работа состояла из трех этапов:**

1. Констатирующий этап, содержанием которого стало тестирование творческих способностей и познавательной активности детей младшего школьного возраста.
2. Формирующий этап, содержанием которого стало проведение теста по эмоциональному спектру персонажей и организация занятий по созданию мультипликационного фильма в экспериментальной группе.
3. Контрольный этап, на котором проводилось тестирование экспериментальной группы детей младшего школьного возраста для подтверждения поставленной гипотезы.

### **Этапы опытно-поисковой работы**

<b>этап</b>	<b>цель</b>	<b>задачи</b>
Констатирующий этап эксперимента	Выявление начального уровня развития показателей творческих способностей у детей младшего школьного возраста.	1. Уточнение уровневых характеристик показателей развития творческих способностей у детей младшего школьного возраста. 2. Разработка диагностического инструментария, позволяющего получить информацию об уровнях развития творческих способностей у детей младшего школьного возраста. 3. Проведение диагностики начального уровня развития творческих способностей у детей младшего школьного возраста.
Формирующий этап эксперимента	Разработка рабочей программы для занятий по мультипликации, направленной на развитие показателей творческих способностей у детей младшего школьного возраста.	Проведение занятий согласно рабочей программе направленной на развитие показателей творческих способностей у детей младшего школьного возраста.
Контрольный этап	Диагностика развития	Проведение тестового занятия

	творческих способностей посредством мультипликационного фильма.	для выявления уровня развития творческих способностей.
--	---	--

### **Мониторинг творческих способностей у детей младшего школьного возраста**

На констатирующем этапе эксперимента был проведен мониторинг творческих способностей и познавательной активности учащихся младшего школьного возраста изостудии «Радуга». Состав группы 12 человек. Учащимся был предложен тест на создание «Персонаж и его хобби». Ребята должны были придумать своего персонажа и нарисовать его за каким либо делом, он мог быть в домике и читать книжку, или ловить рыбу на мостике у речки и т.д. Критерием оценивания являлась выразительность и красочность работы.

Анализ результатов диагностики учащихся на констатирующем этапе показал: высокий уровень творческих способностей 4 человека (32%), 5 человек средний уровень (43%) и 3 человек (25%) – низкий уровень. И так, анализ уровня творческих способностей и познавательной активности свидетельствовал о среднем уровне развития детей младшего школьного возраста и необходимости его стимулирования, что предопределило использование в своей работе технологии создания анимационных фильмов.

Результаты теста на констатирующем этапе представлены на рисунке 1.

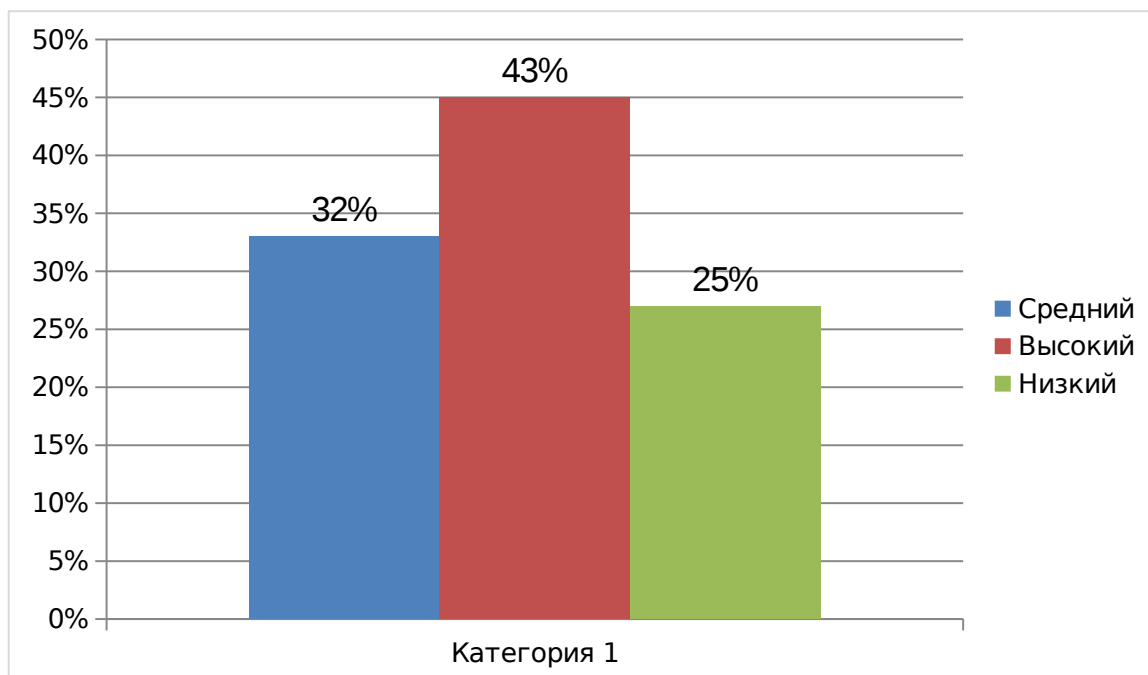


Рис. 1. Уровни творческих способностей при создании персонажа в тесте «Персонаж и его хобби» на констатирующем этапе эксперимента (%).

### **Формирующий этап эксперимента.**

Контроль осуществляется в течение, двух месяцев обучения и разделяется на несколько этапов:

- После первого месяца обучения оценивается уровень владения навыками и знаниями в изобразительной деятельности и творческого потенциала учеников. Так было проведено тестовое задание «Эмоции моего персонажа». Дети должны были изобразить своего персонажа (не обязательно относящегося к мультфильму) на бумаге в разных эмоциональных состояниях (веселый, грустный, задумчивый, мечтательный и так далее) в течении 30 минут.

Шесть детей (50%) отлично справились с заданием, они показали достаточно большой спектр эмоциональных состояний своих героев

(радость, грусть, печаль, мечтательность, задумчивость, заинтересованность), при этом, рассказывая про каждую эмоцию отдельно: «Это моя героиня увидела друга и радуется, что они сейчас встретятся и пойдут гулять», «Мой герой так расстроился из-за плохой погоды, что загрустил», «Он потерял свою любимую книжку и очень расстроен (плачет), «Он нашел необычный цветок и не знает как он может называться (задумчивость, персонаж поднес лапу к подбородку и внимательно смотрит на цветок)», «Я изобразила персонажа радостным потому, что у него день рождения и к нему придут гости (персонаж с подарком в лапах)», а так же высокий уровень творческих способностей - персонаж был анатомически правильно выстроен (кошечка, птичка, кошечка, собачка, мышка). Три ребенка (25%) справились с заданием на среднем уровне, они нарисовали не такой большой спектр эмоций своих персонажей, как предыдущие дети, а так же из них только одна девочка немного рассказала про эмоции своего персонажа «Просто, у него хорошее настроение (радость)», у одного из них творческие способности так же оказались на среднем уровне, кое-где была нарушена анатомия. Три ребенка (25%) справились с заданием на низком уровне, они нарисовали всего по две и три эмоции и не рассказали про их предысторию, творческие способности так же оказались на низком уровне, была нарушена анатомия у персонажа.

Результаты тестирования после первого месяца обучения представлены на рисунке 2.

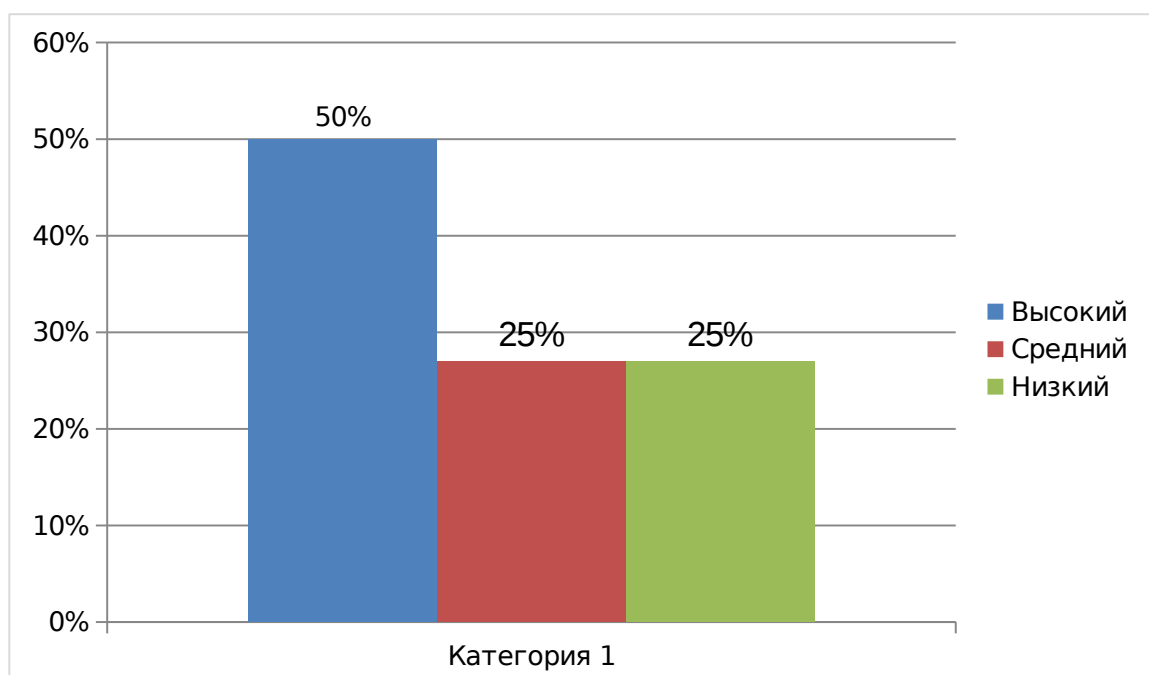


Рис.2. Итоги теста «Эмоциональный спектр персонажа» на формирующем этапе эксперимента.

### **Контрольный этап эксперимента.**

Контрольный этап эксперимента был проведен после двух месяцев занятий по мультипликации. Он состоял из теста «Один день приключений моего персонажа», в котором нужно было за 60 минут нарисовать шесть картинок с прослеживающимся сюжетом, на которых изображены действия персонажа за один день. Шестеро детей (50%), справились с тестом на высоком уровне, они рассказали про свои картинки что «персонаж проснулся, покушал, встретился с другом, они пошли гулять, нашли полянку с ягодами (собрали ее) и пришли домой делать варенье», «персонаж проснулся, взял ведро и отправился на рыбалку, там он ничего не поймал, почитал книжку и пришел домой спать», выразительность и построение композиции у них было правильным, персонажи так же передавали эмоции радости, грусти или удивления. Четверо детей (32%), справились с тестом на среднем уровне, у двух детей было полностью нарисовано шесть картинок, но на некоторых персонаж был без эмоций, у двух других по 5 и 4

нарисованных картинки. Двое ребят (18%) справились с тестом на низком уровне, у них было заполнено по 4 картинки персонаж так же, на некоторых картинках был без эмоций.

Результаты контрольного этапа эксперимента представлены в рисунке 4.

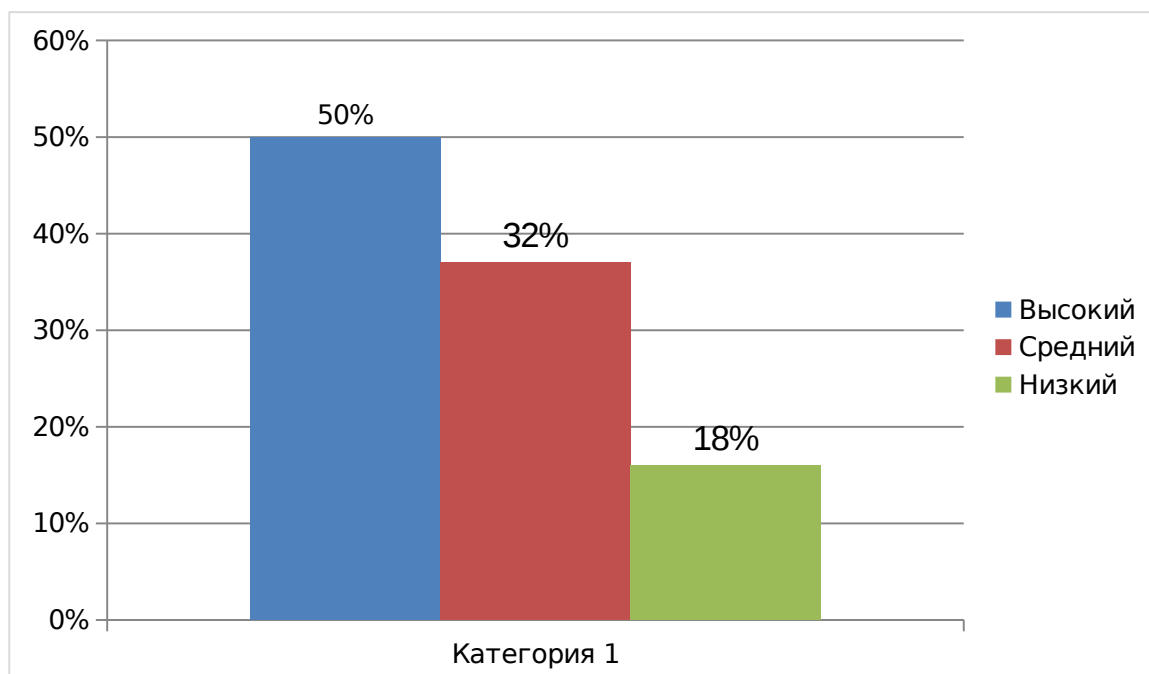


Рис. 4. Итоги теста «Один день приключений моего персонажа» на контрольном этапе эксперимента.

### **2.3. Развитие творческих способностей в процессе создания мультипликационного фильма.**

Создание мультипликационного фильма очень трудоемкий процесс, требующий длительного времени для осуществления. Он состоит из нескольких этапов:

- Концепция, идея
- Сценарий
- Разработка персонажей, фонов, дополнительных элементов сцены
- Раскадровка
- Анимация
- Монтаж



- Музыкальное сопровождение
- Синхронизация музыки и мультфильма

## Сценарий

При написании сценария, для начала нужно разработать общую концепцию мультфильма, определиться с темой и жанром мультфильма, кто будет главными героями, сколько будет всего героев в мультфильме. В сценарии пишется название мультфильма, указываются фамилия, имя и контакты сценариста, подробно описывается место и время, описание действия, краткая характеристика героя (внешность, возраст), диалоги персонажей, ремарки, переходы кадров, надписи на экране и титры.

Название для мультфильма «Весенний фестиваль» было выбрано не случайно, так как в нем показан праздник весны, где птицы, слетевшиеся со всей округи, во дворе устроили фестиваль с соревнованиями, музыкальным конкурсом и конкурсом красоты. Главные герои мультфильма – птички, живущие в соседних дворах. Там есть сова, воробей, синичка и многие другие. Все птицы являются хорошими друзьями и весело проводят время, участвуя в различных конкурсах.

В первом конкурсе «Кто быстрее» принимали участие самые быстрые и ловкие участники, ведь лететь надо было не только быстрее остальных, но еще и преодолевать препятствия в виде веток и стволов деревьев. Но как бы - ни старались юркие птички, победила все равно дружба. Все участники прилетели на финиш одновременно.

Далее был музыкальный конкурс, в нем участвовали самые певчие птички, а так же те, кто умел играть на музыкальных инструментах. Было очень шумно и звонко, некоторые слушатели даже подпевали участникам с соседних веточек. Но и тут было сложно выбрать победителя. Вновь победу одержала дружба. У всех голоса хороши по- своему!

Во всей этой шумихе и веселье, участники и зрители, даже не догадывались, что за ними кто-то наблюдает с верхушки рядом стоящего дерева. Это была одна очень скромная птица, она спряталась ото всех и тихонько наблюдала за ними со стороны. Она была нарядная, у нее была красивая красная шляпка и блестящие красные бусы. Она очень хотела веселиться со всеми на фестивале и тоже принять участие в конкурсах, особенно в конкурсе красоты, где она могла бы показать всем свой наряд. Но все что она могла сделать, это хотя бы просто посмотреть с верхушки дерева, как проходит фестиваль. Ворона - являясь представителем крупной птицы, очень боялась, что другие ее испугаются и не станут с ней играть в конкурсах и даже разлетятся по сторонам, а фестиваль будет сорван. Такое уже было на ее памяти, когда она только поселилась во дворе и хотела познакомиться с новыми соседями, но они, увидев ее, тут же разлетелись по своим домикам. Ей очень не хотелось снова всех напугать, и, поэтому она тихонько выглядывала с верхушки так, что ее никто не мог увидеть.

Настал черед самых модных птичек. Они важно ходили по кормушке-подиуму и показывали свои красивые наряды. Кто-то демонстрировал свитера и теплые шарфы, а кто-то элегантные шляпки, сумочки и платица. Была даже птичка, которая показала целый костюм. Вороне, так понравился этот конкурс и участники в красивых нарядах, что она не удержалась и полетела с верхушки вниз.

Зрители на соседних веточках прыгали от восхищения, как вдруг внезапно над подиумом, где почти прошла последняя участница нависла тень.

Все посмотрели вверх и оттуда, прямо на подиум приземлилась ворона. Та самая ворона, которая все это время скромно сидела на верху, и смотрела фестиваль. На секунду все замерли, ворона посмотрела на зрителей, как они тут же все разлетелись. Ей стало очень грустно. Она заплакала и пожалела, что не удержалась и прилетела к остальным, и в итоге снова всех невольно

напугала. Птички смотрели на ворону из-за веточек. Им становилось стыдно, им казалось, что они поспешили с выводами и обидели ворону, которая хотела с ними весело провести фестиваль.

Плакала ворона долго, как вдруг, сначала одна смелая птичка подлетела к кормушке-подиуму, а затем и остальные вернулись. Ворона посмотрела по сторонам и не могла поверить, все птички смотрят на нее и начинают улыбаться, а одна маленькая сова подошла к ней и начала радостно прыгать и петь, так птички приняли ворону в свою дружную компанию и все вместе играли на весеннем фестивале.

### **Форматированный вариант сценария мультфильма «Весенний фестиваль».**

#### **1. ЭКС. ДВОР, ДЕРЕВЬЯ, ПЛОЩАДКА СТАРТА**

Появляется название мультфильма. Птички зрители сидят на ветках и машут крыльями, а участники прыгают и готовятся к старту. Сова-судья конкурса «Кто быстрее» взмахивает крылом, и участники устремляются вперед. Участники пролетают между деревьев, две птички делают круг в воздухе и продолжают полет. Участники демонстрируют свою ловкость и все делают круг в воздухе, выстраиваясь затем, в линию друг за другом. Птички приближаются к финишной черте, где их уже встречают болельщики и одновременно прилетают на финиш.

#### **2. ЭКС. ДВОР, КОРМУШКА**

Птички зрители сидят по веточкам вокруг кормушки, начинается музыкальный конкурс. Первый участник выходит в центр кормушки и начинает звонко петь песенку, при этом махая крыльями. Он уходит и зрители начинают аплодировать и подпрыгивать. Появляется второй участник. Он поет и подпрыгивает, после выступления кланяется зрителям и

они ему аплодируют. Появляется дуэт следующих участников. Они играют на музыкальных инструментах и напевают песенку. Кланяются зрителям и улетают. Появляется сова по имени Совушка, она поет песенку и танцует. Зрители еще раз аплодируют всем участникам.

### 3. ЭКС. ДВОР, КОРМУШКА – ПОДИУМ ПРОДОЛЖЕНИЕ

Начинается конкурс красоты. На кормушку-подиум влетает первый участник Ястреб в желтом полосатом свитере. Он делает круг в воздухе и улетает. Появляется следующая участница птичка Соня в большой синей шляпе. Она делает взмах шляпой и не торопясь уходит. Затем появляется соенок Тима в теплой шапочке и шарфике. Он радостно прыгает по кормушке. После Тимы появляется Веня, он взлетает в воздух и снимает шляпу. Приземляется и улетает. На подиум выходит участник в строгом синем костюмчике. Он проходит круг по подиуму и уходит. Выходит участница с модной сумочкой, она проходит не спеша. Следующая участница прилетает в модном платье и ободочке, но не успевает она приземлиться на подиум, как сверху на нее летит ворона.

### 4. ЭКС. ДВОР, КОРМУШКА – ПОДИУМ ПРОДОЛЖЕНИЕ

На подиум прилетает Ворона в красной шляпке и красных бусах. Зрители и участницы разлетаются по сторонам. Ворона садится и начинает плакать. Вороне очень грустно и она долго плачет. Через какое-то время птицы осторожно возвращаются в кормушку, где плачет ворона. Им немного стыдно за то, что они улетели от нее. Они садятся на веточки вокруг кормушки. Ворона перестает плакать и смотрит по сторонам.

С соседней веточки на кормушку-подиум прыгает соенок в теплой шапочке. Он начинает прыгать, пытаясь развеселить ворону. К нему присоединяются и другие птички. Ворона начинает улыбаться, встает на лапки и начинает прыгать вместе с ними. Теперь всем стало еще веселей. Музыканты играют на инструментах и поют, а остальные прыгают и танцуют. Появляется

надпись.

КОНЕЦ

## **Раскадровка.**

После написания сценария следует этап создания раскадровки. Раскадровка необходима, что бы визуально представлять, о чем будет мультфильм. В ней изображаются основные сцены в определенной последовательности с композиционным решением кадра, количестве героев, предметов или объектов в кадре. Раскадровка может выполняться, как в черновом варианте, в виде набросков, так и в цветном варианте с более точной прорисовкой сцен. Это достаточно длительный процесс. В некоторых случаях раскадровка может занимать несколько десятков листов бумаги. Каждая сцена в раскадровке соответствует кадру в мультфильме.

## **Разработка персонажей.**

Перед тем как приступить к разработке персонажей, сперва, точно нужно знать сюжет мультфильма, в каком стиле он будет выполнен, какие у него задачи, и на какую аудиторию он рассчитан. Художник мультипликатор разрабатывает концепт для каждого персонажа мультфильма. Герои должны быть выполнены в одном стиле, но, ни в коем случае не должны быть похожи друг на друга. Персонаж может быть полностью выдуманный или же заимствованный из реальной жизни. Некоторые художники мультипликаторы в начале, прописывают образ персонажа на бумаге, его характер, внешний вид, эмоциональную окраску, одежду, обувь, особые приметы, такие как родинка или шрам. Ориентируясь на прописанный портрет персонажа или персонажей, художник мультипликатор, приступая к рисованию, уже точно знает, как будет выглядеть его мультипликационный герой. Когда художник мультипликатор приступает к разработке персонажа, он на первом этапе делает лишь карандашные наброски. На цвете и

прорисовки пока не делается акцент. Как правило, для создания персонажа нужно сделать два или три разных его образа. После выбранного образа персонажа, художник мультипликатор приступает к его доработке и окончательному цветному варианту на бумаге или на планшете в графической программе.

Одной из важных задач при рисовании персонажа является его одушевление и передача характера. Герой должен быть живым, особенно это нужно учитывать при рисовании глаз персонажа. Взгляд должен цеплять зрителя. Кроме того герой должен обладать эмоциями, которые за время мультфильма не один раз будут меняться. Если персонаж будет привлекательным и интересным, то зритель будет переживать грусть и радость вместе с героем на протяжении всего мультфильма. Он захочет подружиться с ним, мысленно стараться ему как то помочь в трудном эпизоде или пожалеть его.

Наш мультфильм создан для детей младшего школьного возраста, поэтому в качестве главных персонажей мы выбрали птиц, которых дети видят каждый день в своих дворах. Дети очень любознательны и наблюдают за окружающим их миром, будь то животные, птицы или люди. Основываясь на этом, ребятам было интересно рисовать своих птиц, давать им имена, попутно наделяя своего персонажа какими-то уникальными способностями (пение, мода) и характером. Было сделано несколько набросков, прежде чем ребята определились с окончательным внешним видом и цветовой гаммой своего героя.

В основном это светлые персонажи в теплых тонах, белом, розовом или желтом. Сова Совушка создавалась веселым и добрым героем. Она была выполнена в причудливо- шаровой форме нежно розового цвета. Так же она была выбрана на роль судьи на соревнованиях «Кто быстрее». Птичка соня в синей шляпке, создавалась большой модницей. На ней был надет вязаный палантин бежевого цвета. Звонким певцом создавалась птичка Петр. Он был

очень вежливым и внимательным к окружающим. Его образ прекрасно дополняла зеленая шляпка-цилиндр. Образ задорного совенка Филю прекрасно подчеркивает вязаная полосатая шапочка и шарфик. Еще один совенок – Ваня. Ваня очень любознательный и смелый. Поэтому именно он самым первым подпрыгнул к вороне Варя и подружился с ней. Ворона Варя была выполнена в своих природных темных тонах. Она очень скромная и стеснительная птица. Ей бы хотелось встречать новых птичек и заводить друзей, что бы ее не боялись, и не видели в ней опасность. Основная суть мультфильма заключается в том, что бы показать, что тот, кто отличается от других не обязательно отрицательный герой. Ворона большая и темная, другие птички боятся ее заранее, но она, очень хочет с ними подружиться. Она такая же птица как они, ей нравятся украшения, она любит наряжаться в шляпки и платица. Вот только показать свои наряды некому. О том, что будет фестиваль Ворона, узнала случайно, и поэтому решила, что если она не сможет на нем присутствовать, то хотя бы просто посмотрит на него со стороны. Но она не ожидала, что он окажется настолько веселым и интересным, что она на миг забудет про свою скромность и присоединится ко всем.

Ворона Варя долго не решалась показаться им, она знала, что может их случайно напугать. Но она так засмотрелась на участников конкурсов, что ей казалось, она тоже участвует со всеми в фестивале. И поэтому не удержалась и решила прилететь к ним на кормушку-подиум.

Этот отважный шаг помог другим птичкам понять что все опасения по поводу вороны ложные, а вороне он придал уверенности и помог завести хороших друзей.

**Характер основных персонажей мультфильма «Весенний фестиваль»:**

Сова Совушка – положительный герой. Она очень добрая и мудрая. Хорошо, но немного глухо поет. Ее образ представлен немного забавным-шаровая форма и задорные косички с зелеными бантиками.

Птичка Соня – очень модная, любит интересные вещи и необычную одежду. Немного горделивая птичка.

Синица Петр – очень воспитанный, немного робкий. Очень любит свою зеленую шляпку-цилиндр. Профессионально занимается пением и иногда помогает в нем своим друзьям.

Совенок Филя – задорный и любознательный. Не любит холодную погоду. Поэтому всю зиму и до самой поздней весны предпочитает ходить в вязаной шапочке и шарфике.

Воробей Веня – немного строгий и скромный. Очень стесняется в присутствии компании птичек. Отправился участвовать в конкурсе красоты, что бы преодолеть свою скромность. Очень любит свой синий костюмчик.

Совенок Ваня – любознательный птенец. Он очень смелый и храбрый. Не очень любит наряжаться, поэтому надел на фестиваль свой любимый оранжевый колпачок.

Ворона Варя – очень дружелюбная, но скромная птица. Любит интересные нарядные вещи.

### **Анимация персонажей.**

Перед тем как приступить к анимации персонажей для правильного рисунка большинства героев была изучена анатомия и кинетика птиц, как они ходят, как они летают, как приземляются. Конечно, некоторые персонажи имели некоторую стилизацию. К примеру, сова в природе вовсе не круглая, но в нашем мультфильме мы хотели изобразить ее как забавного,



но в то же время мудрого персонажа. Некоторые персонажи были изображены в анфас и профиль. Во многих сценах требовалось движение отдельных частей персонажа, для этого герой был поделен на части. Как правило, при начале анимации взлета и полета, крыло поднимается снизу вверх. Так крыло имело шесть фаз: крыло внизу, крыло по центру, крыло вверх, крыло по центру и крыло внизу. Это был полный цикл взмаха крыла. Таким образом, птицы могли свободно двигать крыльями. Так же помимо движений крыльев, были изменены положения туловища птицы. При положении крыльев внизу, туловище птицы поднято вверх, при положении крыльев вверх, туловище птицы опускается вниз. Так получается цикл полета.

Для того что бы у персонажа были подвижными какие то элементы одежды, они так же вырезались отдельно. К примеру, если у героя должна быть подвижна шляпа, ее вырезали отдельно и крепили к персонажу так, что бы когда она приходила в движение ее можно было легко отцепить. Для этого использовался маленький кусочек пластилина, который никак не был замечен на кадрах. В мультфильме некоторые персонажи имели по две стороны. Для того что бы воробей Петр в сцене «Конкурс красоты» прошелся по кормушке-подиуму, сначала в одну сторону, а затем в другую, был сделан профиль с права и профиль слева. Профиль слева должен был в точности повторять профиль справа, та же анатомия, те же детали одежды, и те же цвета.

Ворона Варя создавалась практически аналогичным образом, только вместо двух ее профилей было сделано три. Была сделана ее спинка, с отдельно вырезанными крыльями для их анимации, когда она летела с верхушки дерева. Был сделан ее полу-анфас, когда она приземлилась и удивленно смотрела на птичек. Так же был сделан ее правый профиль, когда она сидела и плакала, кроме того, в этой сцене были отдельно вырезаны слезы. Эта сцена была отснята всего в три фазы и имела повторяющийся

эффект. В последней сцене, где она радуется с другими птичками, ее профиль с удивленными эмоциями, был изменен на радостные эмоции. Элементы одежды - красная шляпка и бусы, должны были одинаково повторяться во всех трех ее положениях

### **Съемка и монтаж мультфильма.**

После разработки персонажа, фонов, дополнительных элементов сцены и создания их в цвете, следующим этапом была съемка. Мультфильм снимался в технике анимация перекладка или «плоская марионетка». Съемка мультфильма проходила на столе с хорошим освещением, фотоаппарат был неподвижно закреплен на штативе над съемочным пространством стола. Задние планы и декоративные элементы сцены были неподвижно закреплены на специальной фанерке. На дисплее фотоаппарата подбирался размер кадра, и настраивалась резкость. Для некоторых сцен персонажи были нарисованы в нескольких плоскостях, анфас, профиль, полу анфас, поделены на части, и имели подвижные детали, такие как одежда, музыкальные инструменты или аксессуары. Все отснятые кадры загружались на компьютер в программу для монтажа.

Заключительным этапом в создании мультфильма является монтаж. Вся последующая работа осуществляется на компьютере.

Кадры загружаются в программу для монтажа на специальную шкалу, или дорожку. Там они кадрируются до доли секунд, что бы движение, проходящее на смене кадров, было плавным. Так отдельные кадры превращаются уже в готовый видеоряд, для которого подбирается музыка. Видеоряд может содержать в себе одну музыкальную композицию или несколько. Для плавных звуковых переходов, аудио файл редактируется в настройках на «убывание». Так мелодия будет плавно сменяться на

следующую, плавно заканчиваться и начинаться. Аудио файл обязательно должен синхронно заканчиваться с видеорядом.

### **Музыкальное сопровождение.**

Музыкальное сопровождение является неотъемлемой частью мультфильма. Без него мультфильм, каким бы захватывающим по сюжету он ни был и какие бы красочные ни были персонажи в нем, был бы очень скучным и менее интересным. Совокупность видео и звука позволяют полноценно воспринимать и насладиться просмотром того или иного видеофильма или мультфильма. Музыка способна создавать определенную атмосферу и настроение мультфильма, погружать зрителя в происходящее на экране. Без музыки сложно передать радость или грусть персонажей. При выборе музыкального сопровождения очень важно учитывать, что бы оно подходило по смыслу мультфильма и сочеталось с ним. Если же это песня, то необходимо знать ее перевод и понимать ее смысл. Так же музыка должна подходить под определенный ритм мультфильма. Тогда будет создаваться определенная гармония, и просмотр будет более увлекательным. Мультфильм «Весенний фестиваль» в разных сценах включает в себя соответствующие сцене мелодии.

В качестве начальной заставки и для спортивного соревнования была выбрана веселая мелодия из кинофильма «Буратино», она достаточно бодрая и подготавливает зрителя к тому, что сейчас будет что-то интересное. Для конкурса пения использовалась мелодия, содержащая в себе настоящее пение птиц, для конкурса красоты спокойная и плавная. Когда ворона только приземлилась на подиум, возникла тишина. В последней сцене, где все герои вместе празднуют фестиваль, вновь звучит веселая мелодия.

### **Заключение**

В выпускной работе были изучены теоретические подходы к развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста на занятиях по мультипликации. На основе изучения литературных источников по теме исследовательской работы, было подробно изложено понятие «мультипликация» - это технические приемы получения движущихся изображений, иллюзий движений или изменения формы объектов с помощью

множества статичных изображений и сцен, а так же персонажей или сцен мультфильмов, ее виды: кукольная, пластилиновая, комбинированная, песочная, силуэтная, «живопись по стеклу», анимация перекладка, и ее принципы. Так же было раскрыто понятие «Творческие способности» – это индивидуальные способности, служащие для выполнения или овладения какой либо творческой деятельности. Они присутствуют в любой человеческой деятельности, такой как музыка, изобразительное искусство, математика. Было обосновано присутствие сказки в мультфильме. Сказка – это удивительное по силе психологического воздействия средство работы с внутренним миром человека. Можно сказать, что сказка – это важное средство развития личности ребенка, средство эстетического и нравственного воспитания детей. Она влияет на формирование нравственных чувств и оценок, норм поведения, на воспитание эстетического восприятия и эстетических чувств. Так же вкратце было ознакомление с литературой по сказкотерапии. Сказкотерапия – это метод использования истории так, чтобы сказ помог ребенку решить какие-то свои сомнения и вопросы. Аллегоричные сюжеты слушатель перекладывает на собственную жизненную ситуацию и находит ответ, видит определенную модель поведения и решает ей следовать.

Во второй главе, была проведена опытно-исследовательская работа, по развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста на занятиях по мультипликации. В ходе, которой были поставлены и выполнены задачи:

- определены психолого-педагогические основы развития творческих способностей детей младшего школьного возраста в процессе создания мультипликационного фильма;

- рассмотрена и обоснована связь мультипликации с изобразительным искусством и ее возможности развития творческих способностей;
- определены нынешние навыки развития творческих способностей детей младшего школьного возраста;
- разработана и реализована на практике рабочая программа с комплексом занятий по мультипликации;
- разработан и реализован алгоритм создания мультипликационного фильма с детьми младшего школьного возраста на занятии в центре дополнительного образования;
- разработан сценарий, персонажи, задние планы, декоративные элементы сцены для мультфильма;

Результаты диагностического исследования показали, что у детей младшего школьного возраста уровень развития творческих способностей находится на высоком уровне:

- достаточно высокий уровень творческих навыков рисования животных, птиц;
- недостаточно развито творческое мышление в отношении создания эмоций персонажей и декораций для мультфильма;
- достаточно хорошо развито воображение в отношении написания сценария;
- хорошо развита творческая и эмоциональная активность, стремление к созданию чего-то нового, повышение самозначимости, активное обсуждение проделанной работы, несмотря на то, что они сами же создавали мультфильм, они с восхищением обращали внимание на свою работу со стороны, замечая и обсуждая каждую деталь и персонажей в мультфильме.

Разработанная программа по технологии создания мультипликационного фильма для детей младшего школьного возраста имеет положительное

влияние на уровень развития творческих способностей и познавательной активности, что дает подтверждение выдвинутой гипотезе.

Детская мультипликация является универсальным видом творческой деятельности, позволяющая решать ряд задач в рамках образовательной организации дополнительного образования. В процессе работы над мультфильмом дети научились выступать в роли сценариста, художника, мультипликатора, оператора, внести свой уникальный вклад в общее дело. Помимо этого дети познакомились с историей искусств (в частности, мультипликации). Таким образом, результаты проведенной работы позволяют сделать вывод, что цели и задачи реализованы.

Создание тематических мультфильмов в образовательном учреждении дополнительного образования позволяет в игровой форме расширить кругозор детей, развить их инициативность, развить познавательные способности, воспитать эстетический вкус и нравственные качества личности. Мультипликация является эффективным средством воспитания и образования детей в том случае, если соблюдается ряд условий:

- Плюрализм мнений. Ни в коем случае нельзя навязывать свое мнение, все решения принимаются коллективно на основе диалога;
- Фиксирование и учёт пожеланий детей;
- Добровольность. Ни в коем случае не заставлять ребенка участвовать в процессе против его воли;
- Грамотная организация совместной партнёрской деятельности детей в микрогруппах.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Анимация из всего [Электронный ресурс] // Уроки для детей и взрослых. Режим доступа: <http://studio-molino.ru/p0158.htm>
2. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации / С.В. Асенин. Москва: Искусство, 1974. 288 с.
3. Асенин С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира / С.В. Асенин. Москва: Искусство, 1995. 318 с.
4. Асенин С.В. Мир мультфильма / С.В. Асенин. Москва: Искусство, 1968. 288 с.



5. Анофриков П. Принципы организации детской мультстудии // Искусство в школе. — 2009, т.в. 6.
6. Барышева Т.А. Креативность. Диагностика и развитие: Монография / Т.А. Барышева; Рос. гос. ун-т им. А.И. Герцена. Санкт-Петербург: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2002. 205 с.
7. Белинская Е. В. Сказочные тренинги для дошкольников и младших школьников. - СПб: Лань, 2006. - 123 с.
8. Богоявленская, Д.Б. Психология творческих способностей / Д.Б. Богоявленская. Москва: Издательский центр «Академия», 2002. 320 с.
9. Борев Ю.Б. Эстетика. — Ростов на Дону: Феникс, 2004.
10. Все комбинированные с фильмами мультфильмы и мультики [Электронный ресурс] // Ваша онлайн библиотека мультиков. Режим доступа: <http://le-mult.ru/kombinirovannaya-filmanimaciya>
11. Виды мультипликации [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://studio-molino.ru/p0158.htm>
12. Виды мультипликации [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://risfilm.narod.ru/>
13. Виды мультипликации [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://multland.my1.ru/>
14. Виды мультипликации [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://relax.dviger/>
15. Возникновение и первые годы развития советской мультипликации [Электронный ресурс] // История отечественной мультипликации. Режим доступа: <http://www.myltik.ru/index.php/index.php?topic=interes/history&fe=history> 3
16. Волков А.А. Мультипликационный фильм [Текст] / А.А. Волков. Москва: Знание, 1974. 39 с.
17. Выготский Л.С. Психология искусства / Л.С. Выготский. Москва: Издательство «АСТ», 2018. 416 с.

18. Грегор К. Визуализация идей: набросок, эскиз, раскадровка / К. Грегор, Н. Шлемп-Улкер. Мюнхен: Stiebner Verlag GmbH, 2006. 204 с.
19. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: Пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В.Степанов. Москва: Просвещение, 2010. 223 с.
20. Гридина Т.А. К истокам вербальной креативности: творческие эвристики детской речи. // Лингвистика креатива: Коллективная монография / под общей ред. проф. Т.А.Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. 379 с.
21. Гусакова А. А. Мультфильмы в детском саду. М.: ТЦ «Сфера», 2010.
22. Гуськова А. А.. Развитие монологической речи детей 6-7 лет: занятия на основе сказок / авт.-сост.– Волгоград : Учитель, 2011. – 151 с.
23. Душан Вукотич. Искусство мультипликации не знает границ, потому что совпадает с границами фантазии [Электронный ресурс] / Вукотич Душан // История развития и возникновения анимации. Режим доступа: [http://animation-diary.blogspot.ru/2011/04/blog-post\\_12.html](http://animation-diary.blogspot.ru/2011/04/blog-post_12.html)
24. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Путь к волшебству. Теория и практика сказкотерапии. – СПб.: Златоуст, 1998. – 352 с.
25. Зинкевич-Евстигнеева Т. Д. Практикум по сказкотерапии. – СПб.: ООО Речь, 2000. – 310 с.
26. Иванов Вано. Немного из истории развития советской мультипликации [Электронный ресурс] // Фильм. народ. Режим доступа: <http://risfilm.narod.ru/page16.html>
27. Интересные факты о мультфильмах [Электронный ресурс] // Справочный центр. Режим доступа: <http://malpme.ru/interesnye-fakty-o-multfilmax/>
28. Интересные факты о мультфильмах [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.utro.ru/http://www.sovetmult.ru/>

29. История российской мультипликации [Электронный ресурс] // Театр-кино. Режим доступа: <http://russia.rutut.ru/teatr-kino/istorija-rossijskoj-multiplikacii>
30. История мультипликации [Электронный ресурс] // истории события и явления. Режим доступа: [http://www.letopis.info/themes/cinematograph/istorija\\_multiplikacii.html](http://www.letopis.info/themes/cinematograph/istorija_multiplikacii.html)
31. История возникновения мультфильмов или как появилась анимация? [Электронный ресурс] // Все о кино. Режим доступа: <http://mufilm.ru/viewtopic.php?id=1359>
32. История анимации [Электронный ресурс] // Студия. Режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/shkola/istorija-animacii/96-history-of-animation>
33. История российской мультипликации. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://russia.rutut.ru/>
34. История мультипликации [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.letopis.info/>
35. История мультипликации [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://mufilm.ru/>
36. История мультипликации [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://animation-ua.com/ru/>
37. История мультипликации [Электронный ресурс] // . Режим доступа: <http://myltik.ru/index.php/>
38. Иткин В. Что делает мультипликационный фильм интересным // Искусство в школе 2006. — № 1
39. Как создать мультфильм [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://newtonew.com/culture/kak-sozdayut-multfilmy/>
40. Капкова С.В. Энциклопедия отечественной мультипликации / С.В. Капкова. Москва: Алгоритм, 2006. 816 с.
41. Клуб «Движ`Ок» [Электронный ресурс] // Развлечения, интересные заметки. Режим доступа: <http://relax.dviger.com/>

42. Красный Ю.Е., Курдюмова Л.И. Мультфильм руками детей. Книга для учителя. / Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюмова. Москва: Просвещение, 1990. 176 с.
43. Комбинированная мультипликация [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://le-mult.ru/kombinirovannaya-filmanimaciya>
44. Лосский Н.О. Мир как осуществление красоты. – М.: Прогресс-Традиция, 1998.
45. Лыкова И.И. Куда уходят детские рисунки // Обруч. — 2002. — № 1
46. Макларен Норман. Творческие методы [Электронный ресурс] / Макларен Норман // Журнал об авторской мультипликации. Режим доступа: <http://artanimation.ru>
47. Мелик-Пашаев А.А. Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития детей: Методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ / А.А. Мелик-Пашаев, А.А. Адаскина, Г.Н. Кудина, З.Н. Новлянская, Н.Ф.Чубук. Дубна: Феникс+, 2009. 272 с.
48. Мультипликация [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://artanimation.ru/>
49. Ожившая живопись [Электронный ресурс] // Биографии художника. Режим доступа: <http://nasati.ru/ozhivshaya-zhivopis.html>
50. Понятие и виды анимации [Электронный ресурс] // Методические разработки. Режим доступа: <http://24ikt.ru/Flash/master2/html/default.php>
51. Принципы мультипликации [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://animation-diary.blogspot.ru/>
52. Размахнин А. Тайная миссия советской мультипликации [Электронный ресурс] // Ру/статьи. Режим доступа: <http://www.utro.ru/articles/2006/09/05/580611.shtml>
53. Рыжова Н. А. Не просто сказки. Экологические рассказы, сказки и праздники. М. : - «Линка-пресс», 2002.-200с.

54. Самый полный каталог русскоязычных ресурсов [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://multland.my1.ru/>
55. Сказкотерапия теория и практическое применение [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://rosuchebnik.ru/>
56. Советская мультипликация [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://mults.info/>
57. Советская мультипликация [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.sovetmult.ru/>
58. Советская мультипликация [Электронный ресурс] // Мульт. информация. Режим доступа: [http://mults.info/sovetskaya\\_multiplikaciya/](http://mults.info/sovetskaya_multiplikaciya/)
59. Субботина Л.Ю. Развитие воображения у детей. Популярное пособие родителей и педагогов / Л.Ю. Субботина. Ярославль: Академия развития, 1996. 240 с.
60. Столяренко Л.Д., Самыгин С.И. Психология и педагогика в вопросах и ответах. - Ростов-на-Дону, 2002. - 576 с.
61. Тихонова Е.Р. Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации. Издание второе. Переработанное и дополненное / Е.Р. Тихонова. Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2011. 59 с.
62. Факты о мультфильмах [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://malpme.ru/>
63. Флешь мультипликация [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://24ikt.ru/Flash/master2/html/default.php>
64. Хитрук Ф.С. Профессия – аниматор. В 2 т. Т. 1. / Ф.С. Хитрук. Москва: Гаятри, 2008. 303 с.
65. Чему учат советские мультфильмы [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://whatisgood.ru/tv/cartoons/chemu-uchat-sovetskie-i-sovremennye-multfilmy/>
66. Чему учат советские и современные мультфильмы? [Электронный ресурс] // Научи хорошему. Режим доступа: <http://whatisgood.ru/tv/cartoons>

/chemu-uchat-sovetskie-i-sovremennye-multfilmy/

67. Эрлинг Эрикссон. Оживляй-ка поживей! / пер. А.Г. Кристианстад. Москва: Книжная типография АБ, 2003. 80 с.
68. Яничев П. И. Психологические функции волшебной сказки / П.И. Яничев // Журнал практического психолога. - 1999. - № 10-11. - С. 27-37

#### ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

«Виды мультипликации»



Рис 1. Кадр из кукольного мультфильма «Чебурашка и Крокодил Гена».



Рис.2 кадр из пластилинового мультфильма «Пластилиновая ворона».



Рис.3 кадр из песочного мультфильма «Песок или Петя и волк»



Рис. 4 пример мультфильма в технике «Силуэтная анимация».



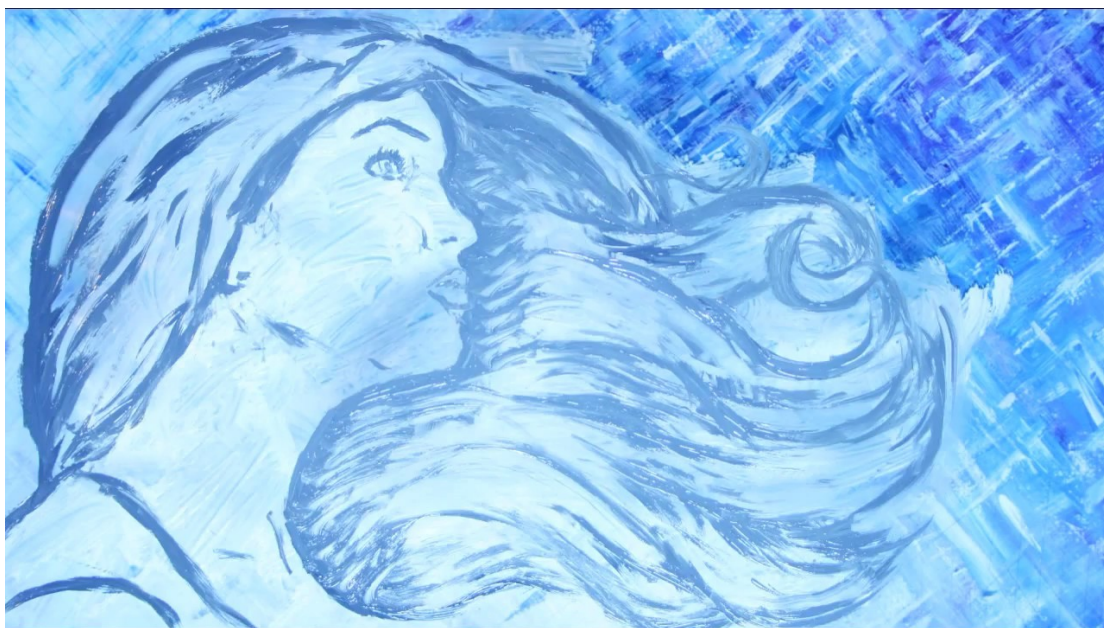


Рис. 5 пример мультфильма в технике «Живопись по стеклу».



Рис. 6 комбинированная анимация в фильме «Элвин и бурундуки».



Рис.7 кадр из мультфильма «Ежик в тумане».



Иллюстрации с примерами изображений птиц для создания персонажей к мультфильму.

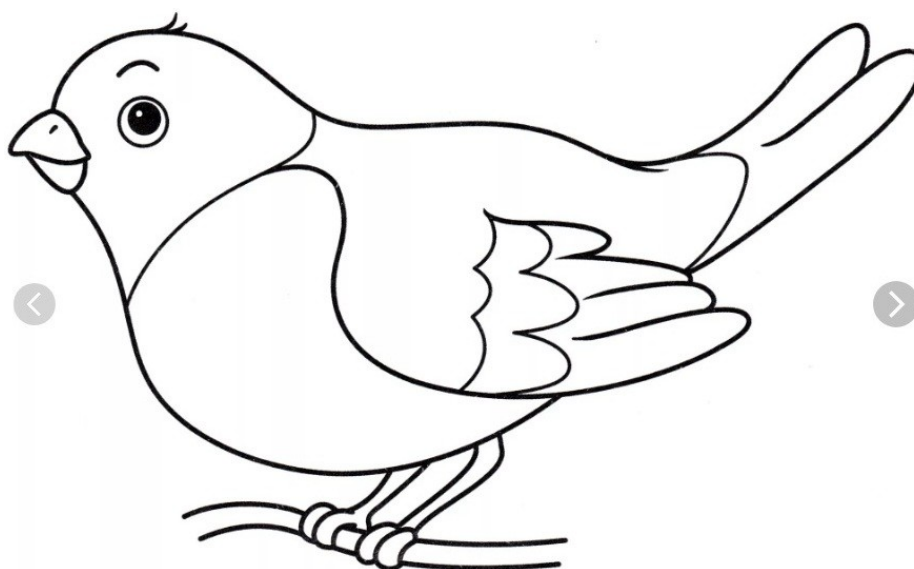


Рис.8 пример изображения птицы

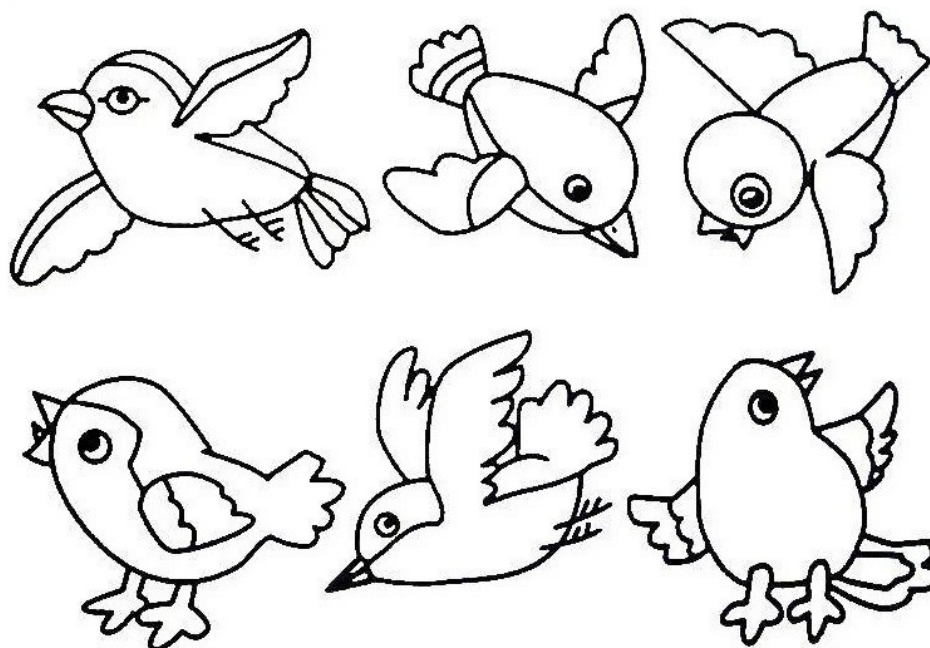


Рис.9 пример изображения птицы в разных положениях

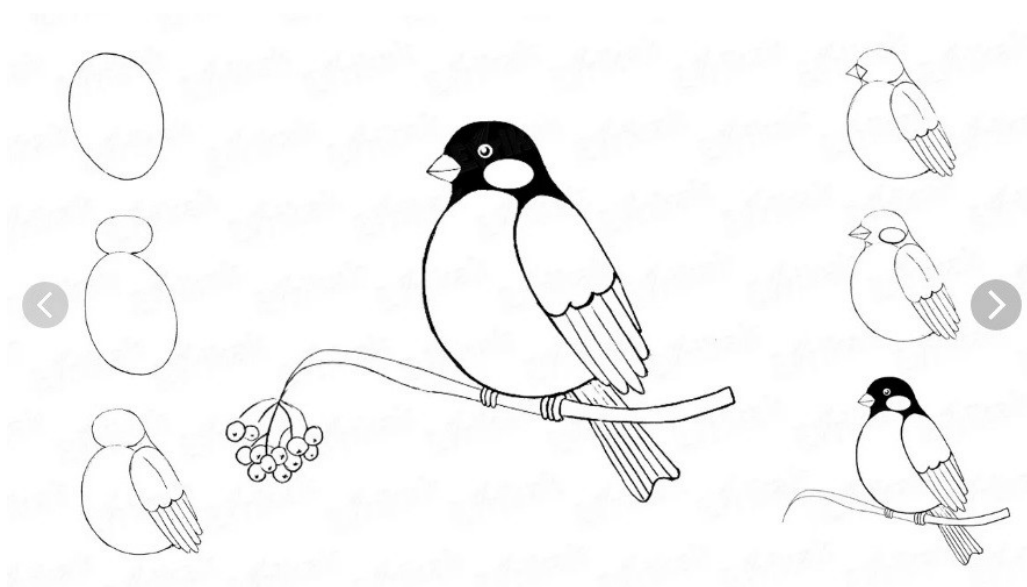


Рис. 10 пример изображения построения птицы

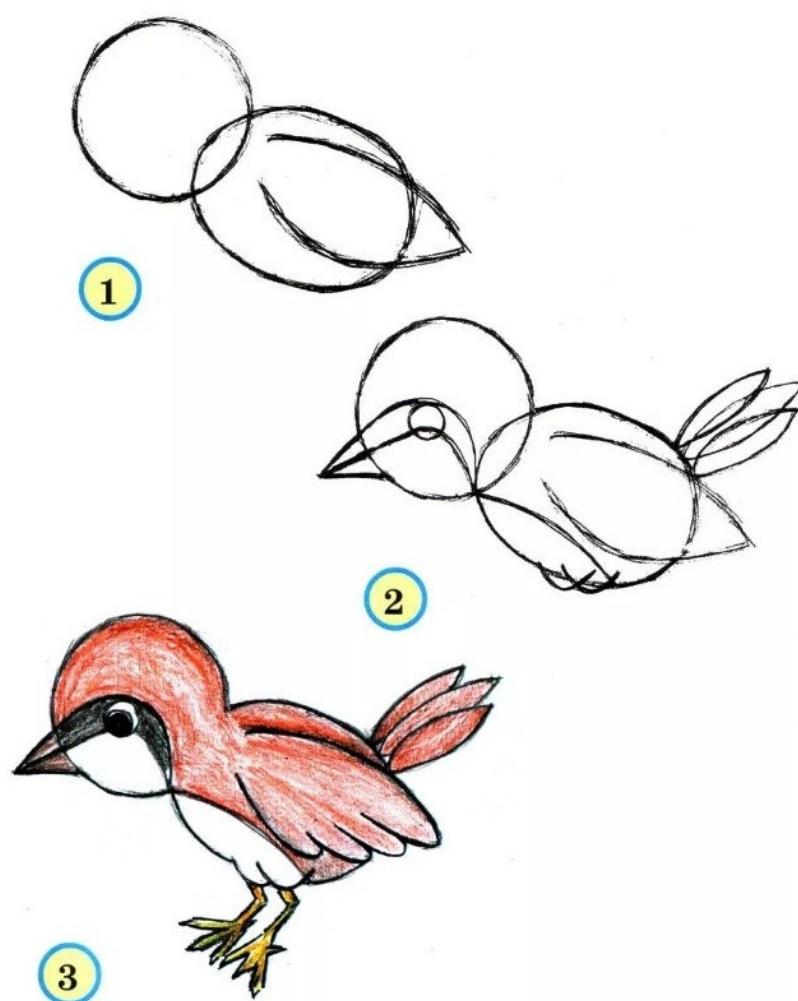


Рис. 11 пример изображения построения птицы в цвете

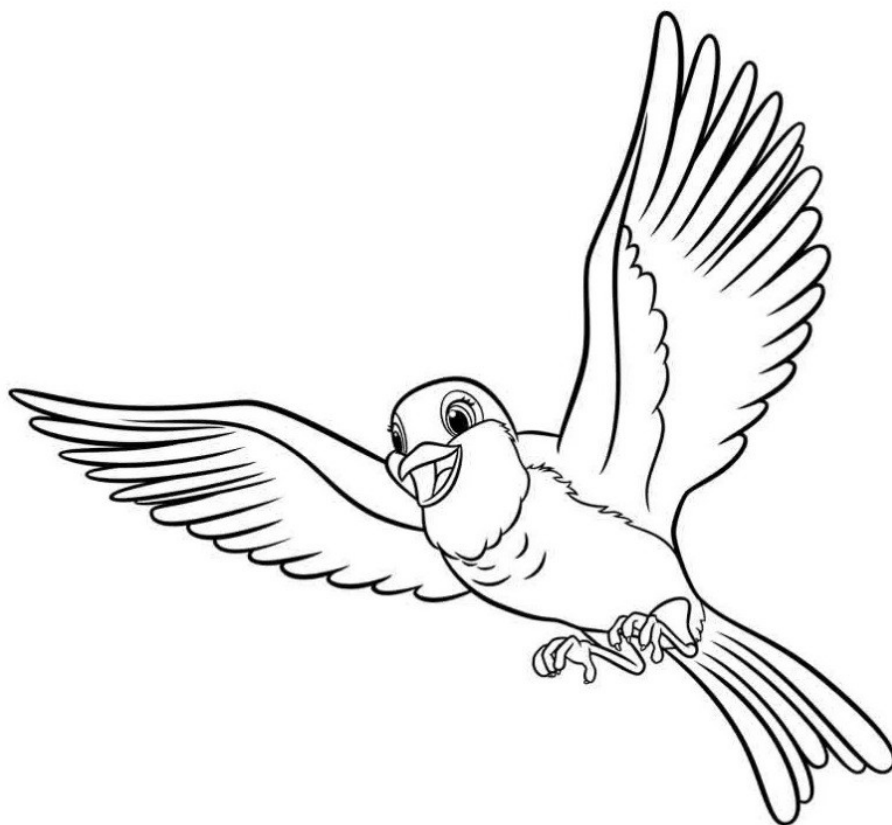


Рис. 12. пример изображения птицы и положения крыльев в полете



Рис.13 пример изображения птицы и крыльев в полете в другом ракурсе

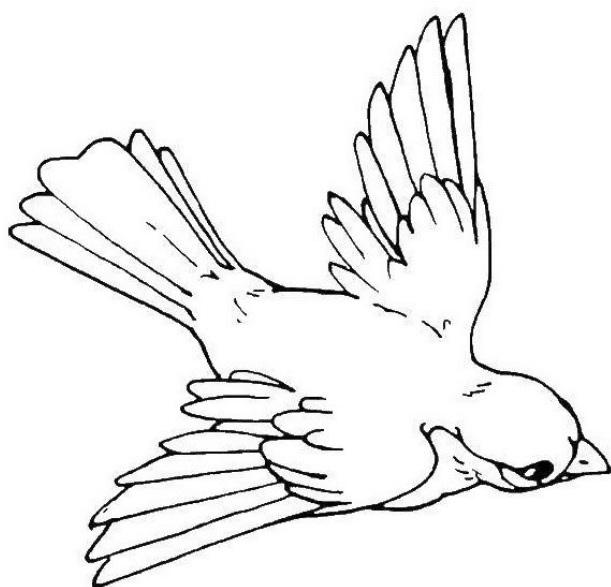


Рис. 14 пример изображения птицы и крыльев в полете в другом ракурсе

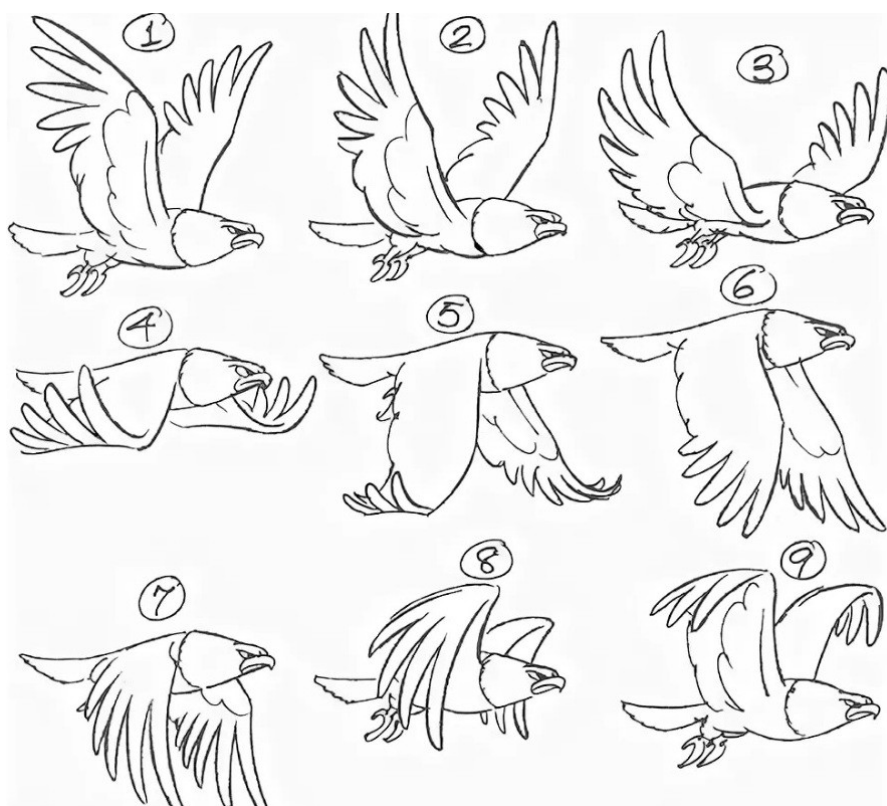


Рис. 15 пример изображения птицы и движения крыльев в полете



Рис. 15 пример изображения эмоций персонажа мультипликационной птицы

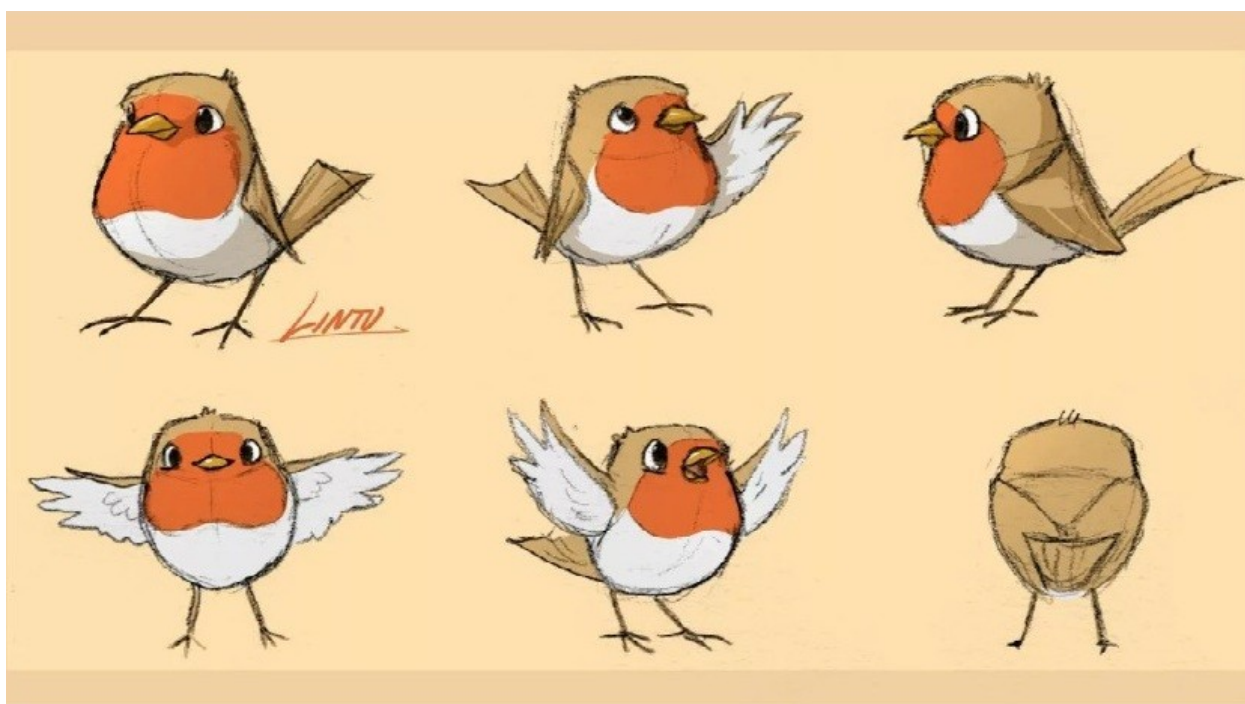


Рис. 16 пример изображения птицы в разных положениях



Кадры из мультфильма «Весенний фестиваль»



Рис. 17 кадр из первой сцены



Рис. 18 кадр из сцены «Кто быстрее»





Рис. 19 кадр из сцены «Музыкальный конкурс»



Рис. 20 кадр из сцены «Конкурс красоты»



Рис. 21 кадр из финальной сцены мультфильма

Министерство просвещения Российской Федерации Федеральное  
государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования «Уральский государственный педагогический  
университет» Институт музыкального и художественного  
образования Кафедра художественного образования

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У ДЕТЕЙ  
МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ЗАНЯТИЯХ  
МУЛЬТИПЛИКАЦИИ В УЧРЕЖДЕНИИ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**выпускная квалификационная работа**

**Исполнитель: Маслова Е.В.**

**Научный руководитель:**

**Дьячкова М. А.**

ВКР зачтена

с оценкой «\_\_\_\_\_»

«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20...г.

(подпись руководителя)

Екатеринбург 2020